N. 47/1993
Sped. in abb. post. gr. III/70

L. 15.000

AMIGA BYTE

68000

by Elettronica 2000

SUL DISCO 15 programmi

PER KICKSTART 1.3, 2.0 e 3.0

- ICONE RACCOLTA ESCLUSIVA DI BELLISSIME ICONE INEDITE
- XATOMS IL GIOCO DEGLI ATOMI CHE ESPLODONO
- POWERTRACKER EFFICACE PLAYER DI MODULI MUSICALI
- SYSINFO MISURA LE PRESTAZIONI E LA CONFIGURAZIONE DI AMIGA
- ACALC VERSATILE CALCOLATRICE RESIDENTE
- TEXT 2 GUIDE CONVERTE UN TESTO IN FORMATO AMIGAGUIDE
- WHITE LION UN AGGUERRITO AVVERSARIO A REVERSI
- NEBULA VELOCISSIMA BATTAGLIA DI TANK VETTORIALI

PER KICKSTART 2.0 e 3.0

- WINDOWDAEMON COMMODITY PER MANIPOLARE LE FINESTRE
- CLOUDS GENERATORE DI NUVOLE DI PLASMA COLORATO
- FIND INDIVIDUA UN FILE NEI MEANDRI DI UN DISCO
- STICK IT SIMULA I FOGLIETTI ADESIVI PER PRENDERE APPUNTI
- ALERTPATCH MESSAGGI DI ERRORE FINALMENTE CHIARI
- MOVE UN COMANDO SHELL PER SPOSTARE FILE

SOLO PER KICKSTART 3.0

- ZGIF DATATYPE PER IMMAGINI GIF CON MULTIVIEW

Grafica
BRILLIANCE DISEGNARE CON STILE

Novità
L'ULTIMO NATO AMIGA CD 32

Grafica
PERSONAL PAINT

Hardware
VIDEO DAC 18 SCHEDA GRAFICA A 262 MILA COLORI

Musica
OCTAMED PROFESSIONAL 5.0

Ray Tracing
TUTTE LE TEXTURE DI IMAGINE

Tools
AMI BACK & TOOLS

SOFTWARE EXPRESS

AMIGA BYTE

Direttore
SIRA ROCCHI

Direzione Editoriale
MARIO MAGRONE

Direzione Tecnica
GIANCARLO CAIRELLA

Segreteria di Redazione
SILVIA MAIER

Grafica
NADIA MARINI

Fotografie
MARIUS LOOK

Disco a cura di
VITTORIO FERRAGUTI

Copertina
EDOARDO LEGATI

Collaborano ad AmigaByte: Francesco Annoni, Luca Arienti, Paolo Bozzo, Luca Brigatti, Marco Brovelli, Guglielmo Cancelli, Antonio Castellani, Antonio De Lorenzo, Enrico Donna, Davide Dorfmann, Gabriele Dorfmann, Marco Dufour, Sergio Filippetti, Marco Fornier, Vincenzo Marangoni, Luca Mirabelli, Pierluigi Montanari, Domenico Pavone, Dario Pistella, Luca Poli, Guido Quaroni, Giuseppe Sacchi, Emanuele Scribanti, Paolo Sisti, Leonardo Tennozio, Aurora Tragara, Vertigo.

Redazione
C.so Vitt. Emanuele 15, 20122 Milano
Tel. 02/78.10.00 (ore pomeridiane)
Fax: 02/78.04.72
Per telefonate tecniche: Tel. 02/78.17.17
solo il mercoledì dalle ore 15 alle 18

Amministrazione, Redazione, Pubblicità: L'Agorà srl; C.so Vittorio Emanuele 15, 20122 Milano. Fotocomposizione e fotolito: Compostudio Est, Cernusco S/N - Stampa: Arti Grafiche Gajani, Rozzano (MI). Distribuzione: SO.DI.P. Angelo Patuzzi spa, Via Bettola 18, Cinisello B. (MI). AmigaByte è un periodico mensile registrato presso il Tribunale di Milano al n. 215 il 29 marzo 1988. Resp. Sira Rocchi. Spedizione in abbonamento postale Gr. III/70. Pubblicità inferiore al 70%.

IL MENU

JURASSIC PAINT

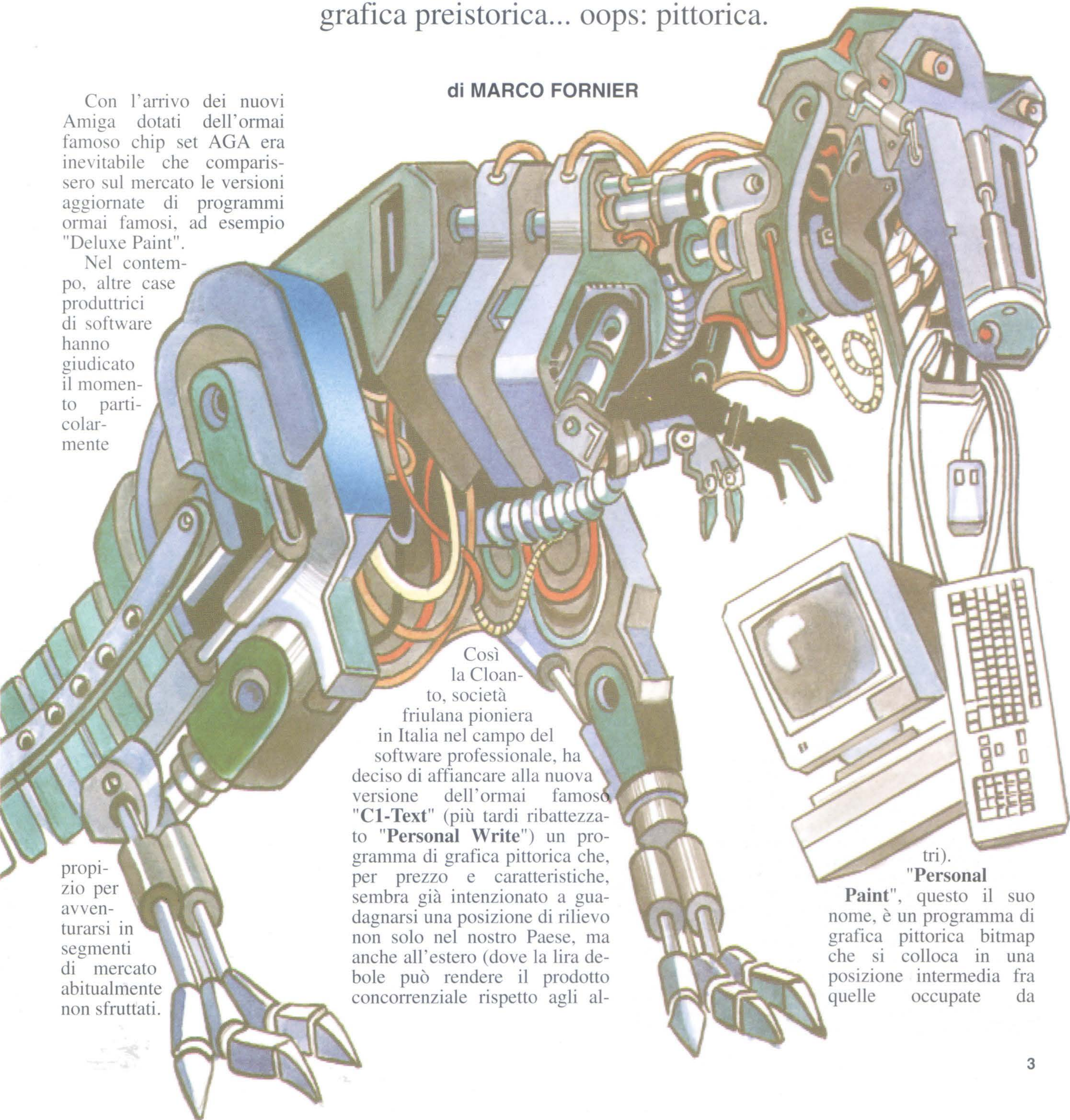
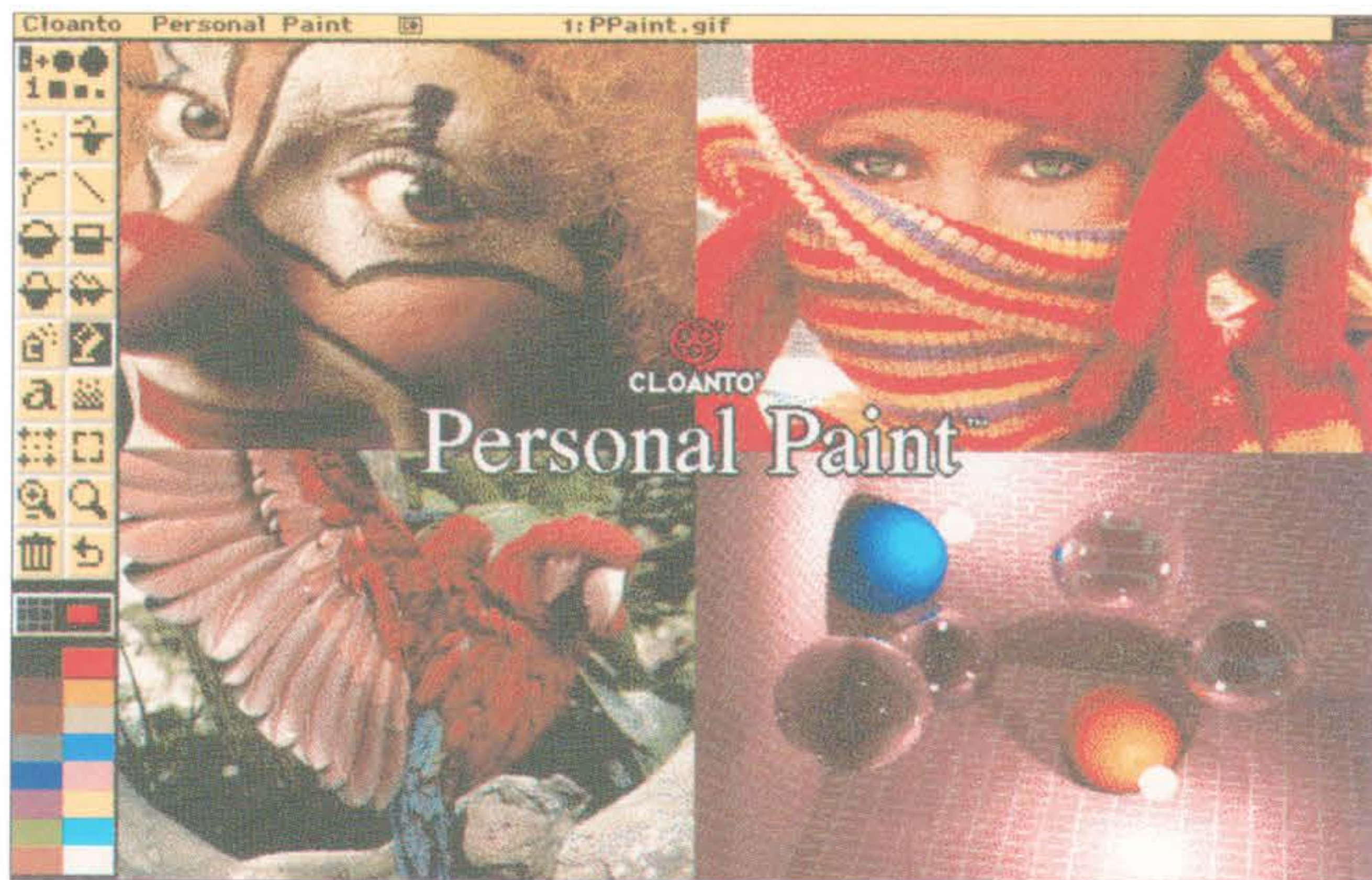
Perdonateci il gioco di parole: adeguandoci alla dilagante dinosauro-mania, non sapevamo come altro presentare "Personal Paint", un pacchetto di grafica preistorica... oops: pittorica.

di MARCO FORNIER

Con l'arrivo dei nuovi Amiga dotati dell'ormai famoso chip set AGA era inevitabile che comparissero sul mercato le versioni aggiornate di programmi ormai famosi, ad esempio "Deluxe Paint".

Nel contempo, altre case produttrici di software hanno giudicato il momento particolarmente propizio per avventurarsi in segmenti di mercato abitualmente non sfruttati.

Così la Cloanto, società friulana pioniera in Italia nel campo del software professionale, ha deciso di affiancare alla nuova versione dell'ormai famoso "**C1-Text**" (più tardi ribattezzato "**Personal Write**") un programma di grafica pittorica che, per prezzo e caratteristiche, sembra già intenzionato a guadagnarsi una posizione di rilievo non solo nel nostro Paese, ma anche all'estero (dove la lira debole può rendere il prodotto concorrenziale rispetto agli altri).

"**Personal Paint**", questo il suo nome, è un programma di grafica pittorica bitmap che si colloca in una posizione intermedia fra quelle occupate da

"**Deluxe Paint**" (disegno e animazioni) e da "**ADPro**" (elaborazione e conversione di immagini). Del primo, però, non possiede nè il supporto del modo HAM, nè la sezione dedicata alle animazioni o il morphing di brush, oltre ad essere sprovvisto delle funzioni di prospettiva e del *color cycling*. Del secondo non ha ovviamente lo spessore, limitandosi ad un numero inferiore di filtri e di formati di immagini.

Quelli che però possono apparire a tutta prima difetti sono in realtà i punti di forza di "PPaint" (ne abbrevieremo così, d'ora in poi, il nome) essendo un programma siffatto ideale per l'utente medio cui non necessitano animazioni o HAM, ma che ha comunque bisogno di elaborare immagini e magari di caricarle da un dischetto MS-DOS, e che troverebbe in ogni caso in "PPaint" uno strumento grafico potente, in grado di sfruttare le nuove risoluzioni AGA fino ad aprire uno schermo a 256 colori 1280x512 in Super-Alta risoluzione interlacciata.

L'INSTALLAZIONE

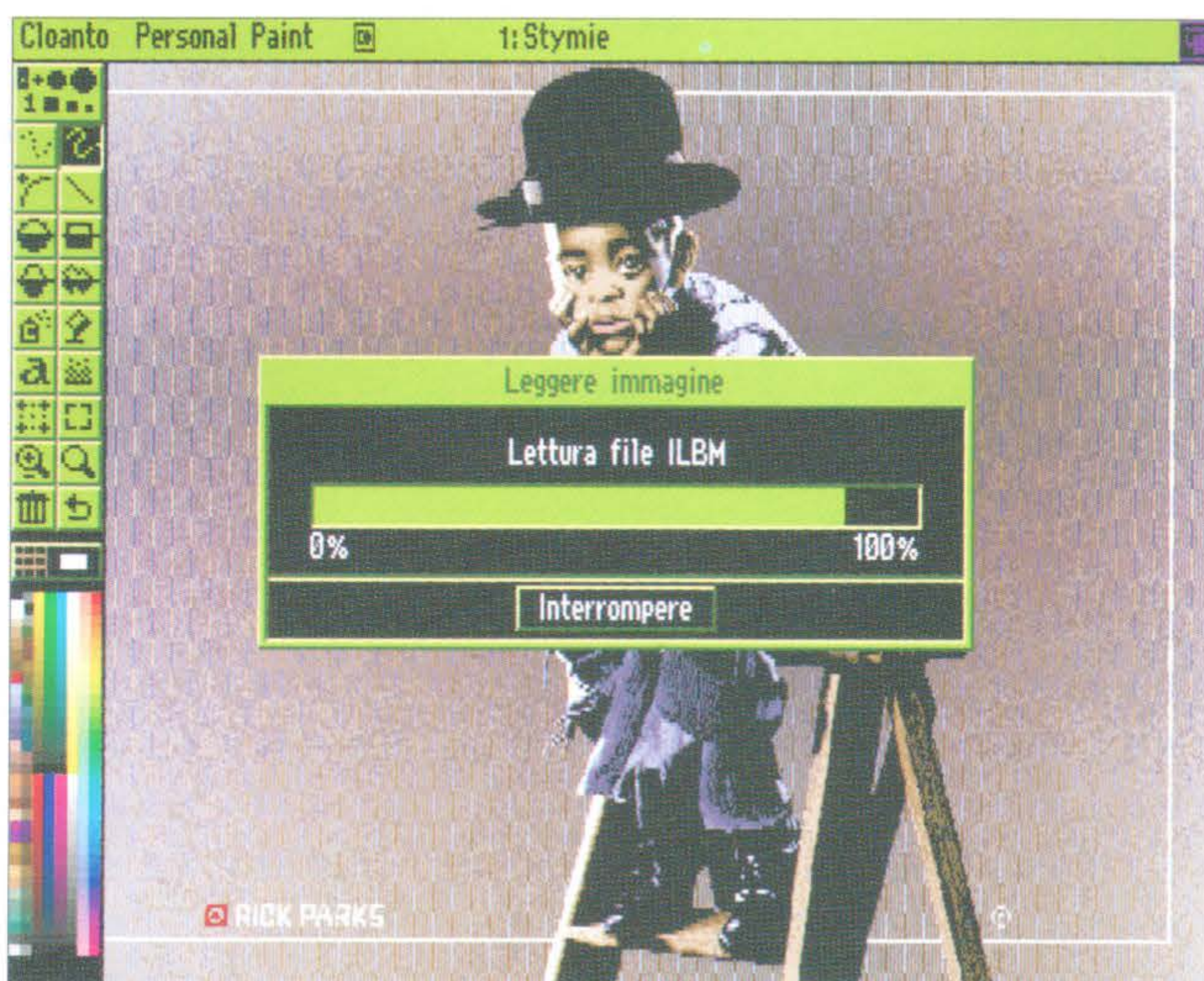
Se possedete un hard disk siete fortunati: il software d'installazione è infatti particolarmente ben curato, e svolge il suo dovere senza arrecare eccessivi assilli. La procedura diventa più problematica invece laddove vogliate caricare "PPaint" da dischetto. Il programma è sì "bootabile", però apre uno schermo con Preference stile 1.3, obbligando i possessori di Amiga 1200 o 4000 intenzionati a lavorare con risoluzioni e numero di colori più alti a caricare i vari programmi di Monitor dal disco Storage del Workbench 3.0.

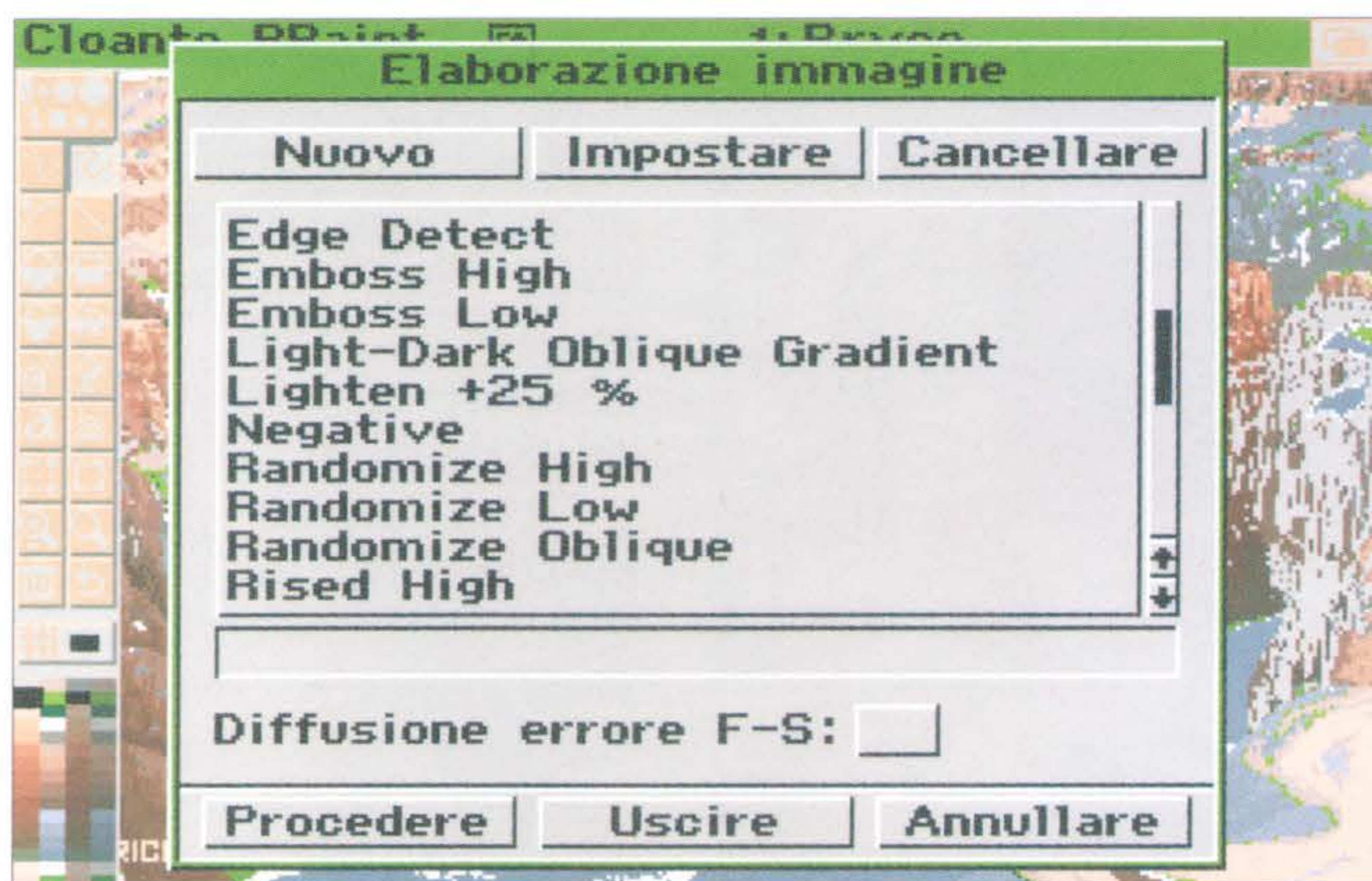
Volendo poi caricare "PPaint" direttamente dal proprio disco di lavoro, occorre copiare prima il file "Personal.font" nella propria directory Fonts, quindi far partire il programma "AskAssign" situato nella directory "PPaint_Tools" del primo disco: in questo modo, al caricamento "PPaint" saprà dove andare a cercare il suo font.

PERSONAL FONT

È anche possibile sostituire il font di caratteri di default con uno più gradito semplicemente rinominando il proprio come "Personal.font" ed avendo l'accortezza di utilizzarne uno con lo stesso numero di punti di quello usato da "PPaint", cioè otto, altrimenti alcuni gadget di selezione del programma non potranno essere visibili. Un altro punto a favore di "PPaint" è costituito dalla possibilità di scegliere la **lingua** preferita: attualmente ne sono disponibili "solo" tre (italiano, inglese e tedesco) ma è già un grosso passo avanti rispetto ai non lontani tempi in cui era necessario un corso di lingua per ogni programma professionale acquistato.

Se poi volete proprio sbizzarrirvi, potete personalizzare uno dei file preesistenti, ad esempio "UIText.eng" (contenuto nella directory PPaint_-Prefs), e salvarlo a parte come "UIText.cus" (il suffisso è l'abbreviazione di Custom). Una volta all'interno di "PPaint" basterà scegliere **Personalizzata** dal sottomenu **Lingua** e ci si godrà il programma nel nostro idioma preferito: destinato a chi ha sempre desiderato un programma con le scritte in dialetto!

Per cambiare anche le scritte dei pannelli di richiesta bisogna armarsi di pazienza ed editare anche i singoli file contenuti nella subdirectory **Locale**, avendo l'accortezza di aggiungere sempre alla fine il suffisso ".cus".

"Personal Paint" è in grado di caricare e visualizzare immagini in formato IFF, GIF e PCX fino a 256 colori.

Appena caricato, "PPaint" esordisce con la classica configurazione tipica dei programmi grafici, con la barra strumenti situata però a sinistra anzichè a destra: il problema maggiore però, come del resto in "DPaint", non è tanto dove sia posizionata la barra, o se si possa o meno eliminarla, quanto l'assenza della possibilità di spostarla dove si vuole, come nel vecchio "Photon Paint"; in fin dei conti è sempre utile averla in evidenza, ma ancora più importante è poterla spostare in una zona del disegno nota in quel momento.

Le funzioni di elaborazione delle immagini sono tra le caratteristiche più interessanti di "Personal Paint".

I gadget sono comunque di tipo standard: con il tasto sinistro del mouse si sceglie la funzione, premendo il tasto destro appare un requester con i vari tipi di opzioni ad essa collegate; così , clickando con il tasto destro del mouse sul gadget relativo all'aerografo si potranno selezionare la forma e persino il numero dei getti!

Quasi ogni pulsante ha un relativo pannello che permette di modificare vari parametri standard: in questo modo è veramente possibile configurare il programma secondo i propri gusti fin nei minimi particolari, scegliendo ad esempio se avere un'area riempita in modo omogeneo, con sfumatura o con un pattern (un motivo) e con quale percentuale di retinatura.

Ovviamente è anche possibile selezionare il tipo di linea desiderata ed a quale tipo di pennello dovrà riferirsi. Sì, avete letto bene: "tipo di pennello": infatti "PPaint" mette a disposizione ben 8 pennelli (oltre a quello standard) configurabili dall'utente. Per passare da uno ad un altro è sufficiente clickare il tasto destro del mouse sul numero posto in alto a sinistra tra le varie grandezze standard dei brush: apparirà un menu a tendina con i numeri da 1 a 9, tramite il quale potremo selezionare il pennello necessario.

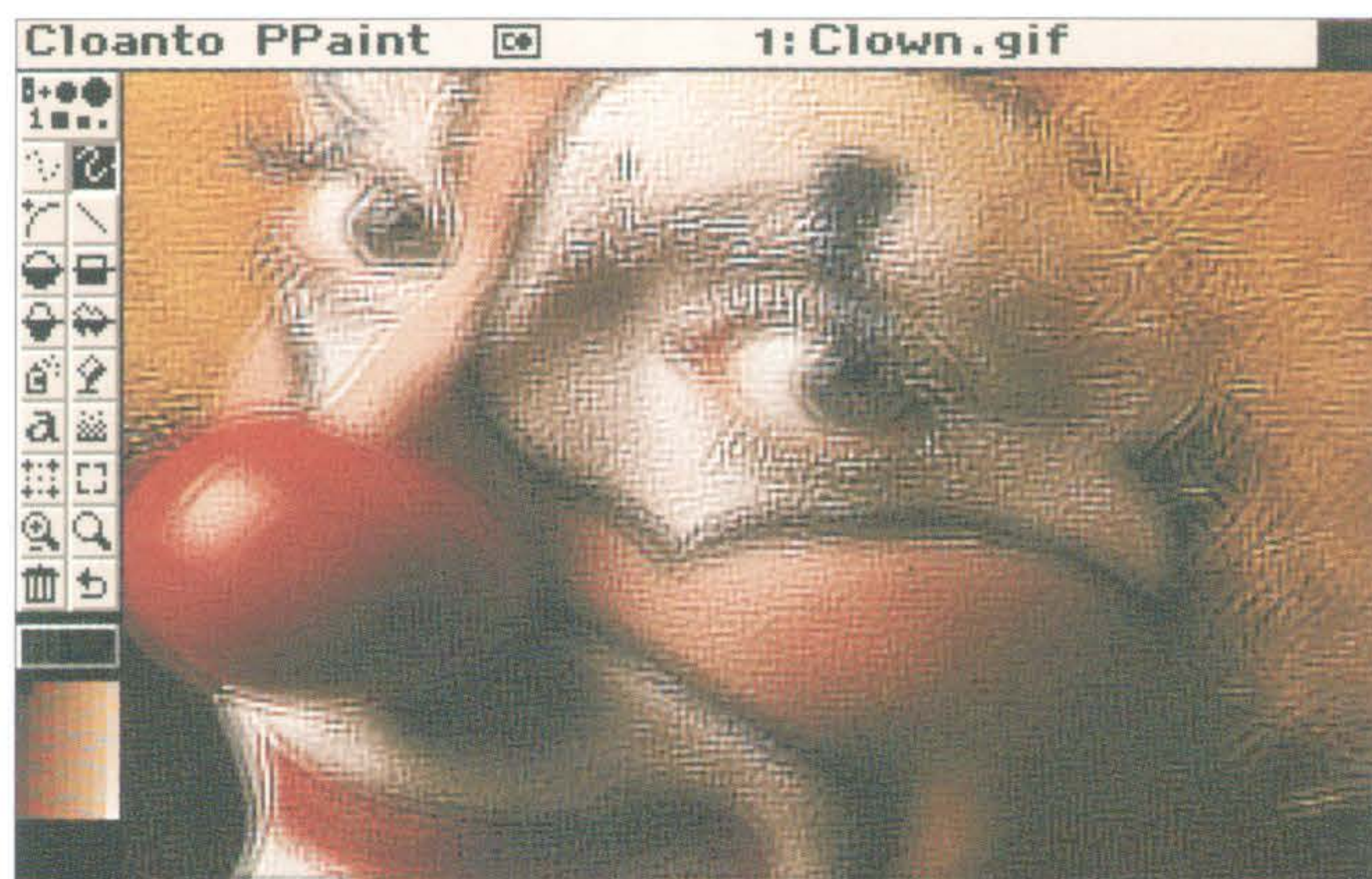
Alcuni pulsanti (quelli per il disegno di aree) sono divisi in due: clickando nella parte superiore si avrà un'area con il solo contorno colorato, diversamente l'area sarà riempita secondo i parametri scelti. Per le linee curve è stato adottato il metodo delle curve di **Bezièr**, che rende il disegno molto più semplice e preciso sfruttando le quattro crocette di distorsione.

Il pulsante di **Zoom** divide lo schermo in due parti distinte, una con l'immagine ingrandita, l'altra con quella normale: la prima dispone delle frecce e delle barre di scorrimento, proprio come una finestra di Workbench, con in più un tasto per visualizzare una griglia (il colore si sceglie dalla palette) che evidenzi i pixel. Il tasto a sinistra della lente d'ingrandimento serve ad aumentare (pulsante sinistro del mouse) od a diminuire (pulsante destro) la zoomata.

Va sottolineato che in realtà gli ambienti operativi sono due, con risoluzione e colori ben distinti: tramite **Ambiente di lavoro** del primo menu è possibile non solo passare da uno all'altro, ma anche sovrapporli ed utilizzare uno dei due come sfondo dell'altro.

I MENU

Cinque menu con quasi cento tra comandi e sottocomandi sono quanto ci offre la Cloanto per meglio realizzare le nostre velleità grafiche: il primo menu è il classico **Progetto** dove, oltre che i classici comandi di caricamento e di salvataggio delle immagini (per fortuna c'è anche **Cancellare File**, utilissimo soprattutto quando "PPaint" chiude il Workbench per scarsità di memoria), troviamo **Copiare schermo**, che copia lo schermo di sistema prescelto all'interno di "PPaint", pronto per essere salvato o editato, a seconda delle esigenze.

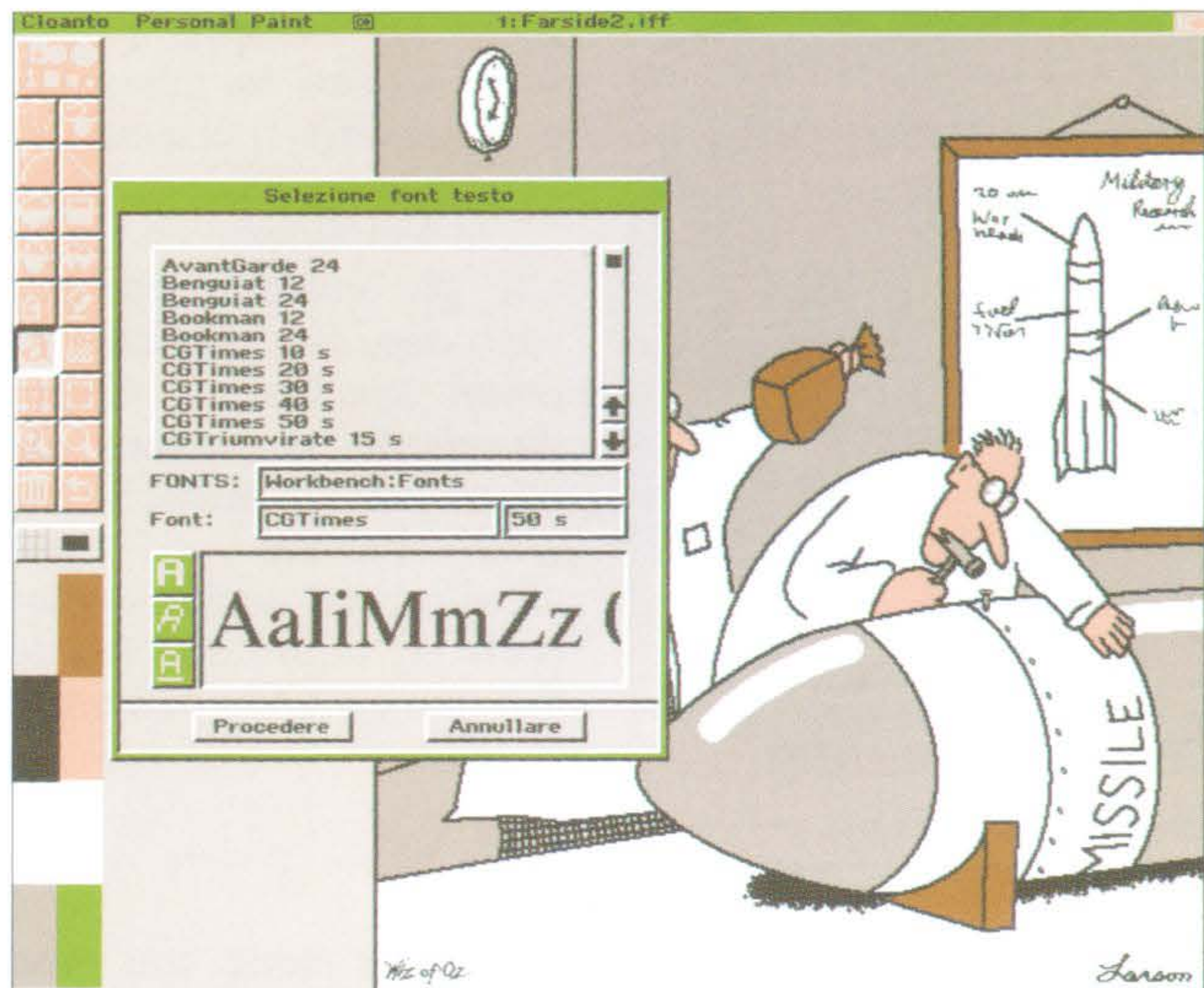
Le immagini possono essere caricate e salvate come **IFF-ILBM**, come **GIF** o come **PCX**, due formati molto comuni in ambiente MS-DOS, oltre che nel solito formato criptato Cloanto. È inoltre possibile

L'operatore "Texture" simula l'aspetto di un'immagine dipinta su un tessuto molto grezzo.

salvarle sotto forma di dati pronti per l'inclusione in un sorgente C, opzione molto utile ai programmatori.

LA STAMPA

Selezionando **Stampare immagine** si accede a tre sottomenu indispensabili per il settaggio dei vari parametri relativi alla stampante ed all'impaginazione: va notato che è supportata la stampa in **Postscript** anche a colori, nonchè il formato **EPS** (Encapsulated Postscript) e l'output su file.

Formato Immagine apre un requester con il quale si può scegliere il tipo di schermata da aprire: "PPaint" cerca i monitor disponibili nella directory Devs/Monitors del disco di boot e li adatta al chip set disponibile; con chip set AGA è possibile visualizzare immagini a 256 colori in Super-Alta risoluzione interlacciata, mentre su di un Amiga 1.3 non si potrà andare oltre 64 colori in modo ExtraHalfBrite.

Ma come è possibile allora caricare una GIF a 256 colori su di un Amiga 500? Niente paura, ci pensa "PPaint" con delle potenti routine di riduzione del colore, grazie alle quali riusciremo a visualizzare la nostra GIF sotto 1.3 mediante uno schermo a 64 colori Half Brite.

"Personal Paint" supporta qualsiasi tipo di font Amiga, compresi quelli *outline* ed i ColorFonts.

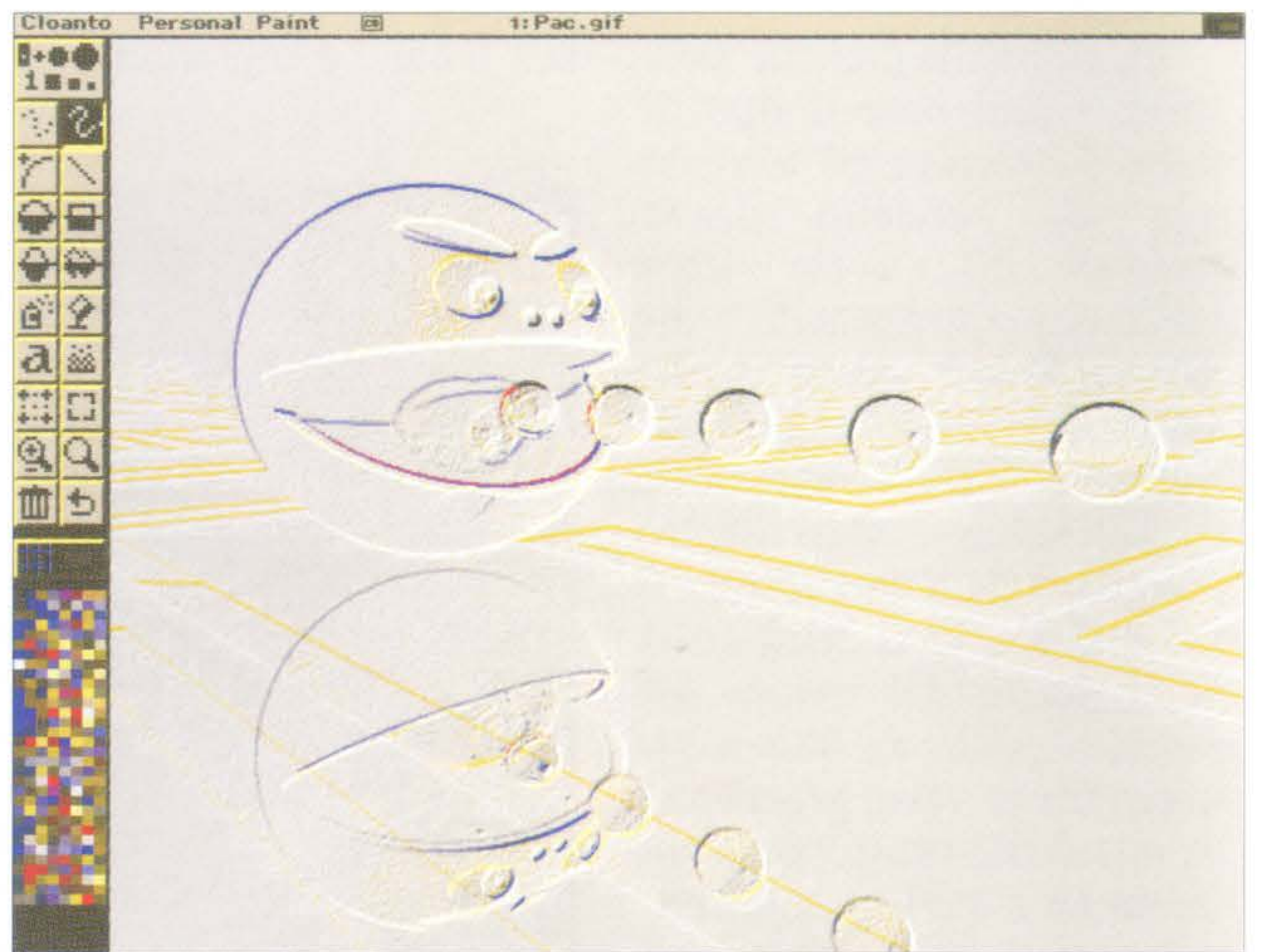
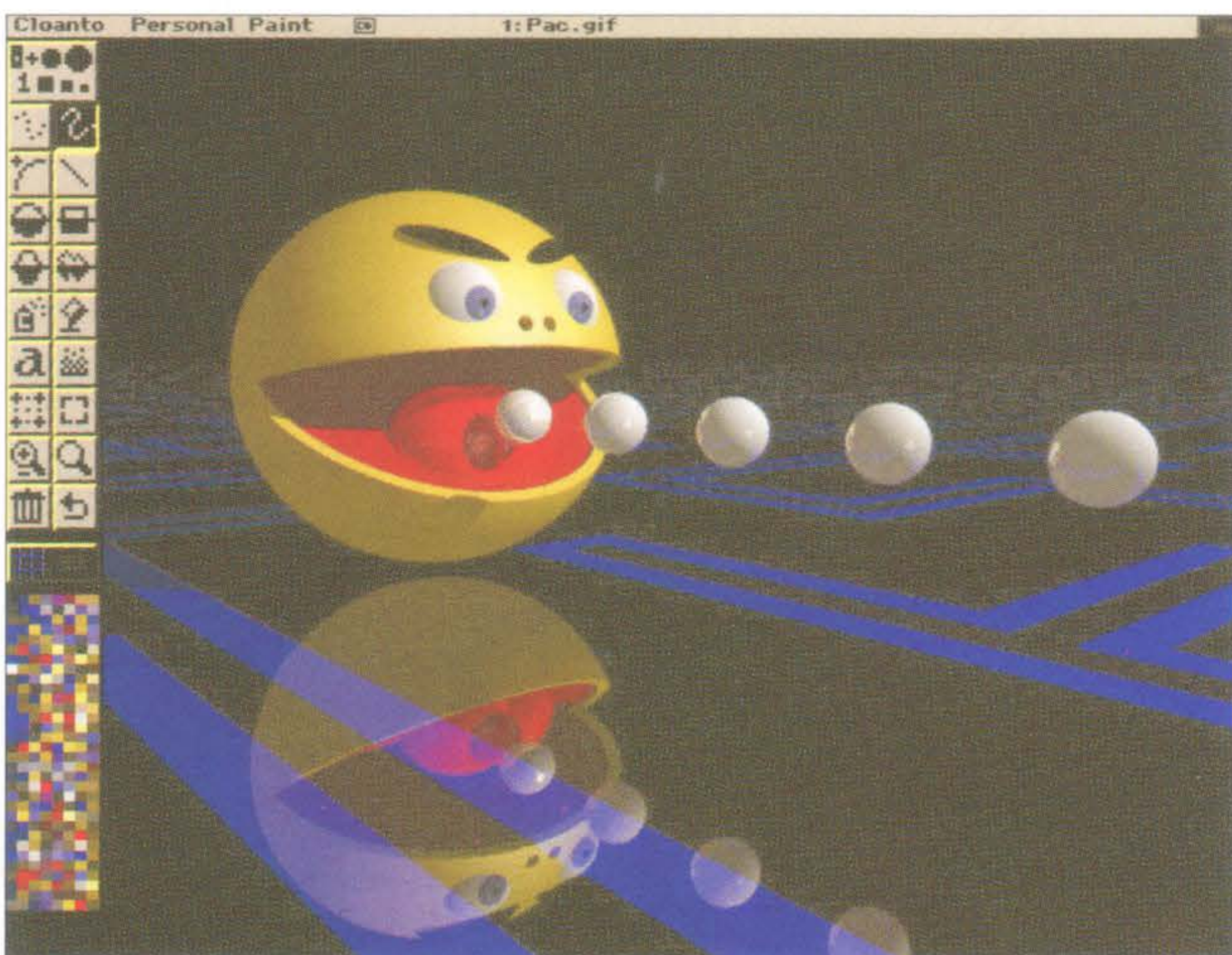
Inoltre le varie funzioni adottate sono configurabili tramite tre comandi del menu **Parametri**: le opzioni per **Riduzione colori** sono **qualitativa** e **quantitativa**; l'**Adattamento colori** può avvenire normalmente, con retinatura semplice o con quella Floyd-Steinberg, che permette di ottenere sfumature più tenui distribuendo le intensità di ciascun punto sia attraverso i punti che lo comprendono, sia tramite i punti adiacenti; il comando **Rimodellamento con media**, anche se di esecuzione un po' lenta, elimina buona parte delle distorsioni prodotte quando si vuole ridurre o ingrandire un'immagine o un brush.

Altre voci del menu Parametri riguardano l'audio, il codice di crittazione, le coordinate (l'origine può essere 0,0 oppure 1,1), alcune opzioni del file requester ed altre del programma in generale riguardanti l'apertura o chiusura del Workbench, e la possibilità di far scomparire la barra strumenti o quella di schermo.

Il comando **Icone** dispone di un'opzione potentissima: si possono infatti avere delle icone rappresentanti l'immagine salvata in miniatura, addirittura a 256 colori sotto 3.0! Provate a cercare un altro computer che disponga di un icon editor così potente!

Tutti questi parametri possono essere salvati in un file ASCII editabile anche separatamente, così si è in condizione di disporre di più file contenenti diverse configurazione per altrettante esigenze.

I FILTRI

Scegliendo **Elaborazione immagine** dal menu **Progetto** si accede ad un requester dal quale si può scegliere uno dei 34 tipi di filtri a disposizione di "PPaint" che possono essere elaborati secondo 6 opzioni contenute nel requester Impostare: convoluzione, quantità , casuale, sparso, riunito, Floyd-Steinberg. Sostituendo i valori predefiniti nelle matrici è anche possibile creare propri filtri da riutilizzare in seguito, rendendo illimitate le possibilità di impiego. Tra i più interessanti, **Light-Dark Oblique Gradient** (ottimo soprattutto sul nero) che dà un gradiente di chiaro-scuro in diagonale attenuando il

**Un'immagine GIF a 256 colori, prima e dopo l'applicazione dell'operatore Embossed.
Il risultato dell'elaborazione produce un effetto di bassorilievo, come se l'immagine fosse scolpita nella pietra.**

passaggio tra due colori, e **Water-Color Oblique**, con una specie di effetto acquarello.

I filtri possono essere applicati sia all'immagine intera che a parte di essa clickando sul gadget relativo nella barra strumenti (scelta tra area rettangolare o curva), sia ad un brush selezionando **Elaborare** dal menu **Pennello**.

L'esecuzione di un filtro (interrompibile premendo ESC) è piuttosto lunga, soprattutto se viene effettuata sull'intera immagine: purtroppo le funzioni non sfruttano routine in virgola mobile, quindi eventuali coprocessori matematici sono del tutto inutili. Esperti della Cloanto hanno però riferito che il problema si può eliminare attivando la cache di processori più veloci, come il 68030 con un po' di memoria FAST a 32 bit.

La voracità di memoria sembra essere il vero problema del programma, soprattutto laddove si voglia lavorare a 256 colori con alte risoluzioni: sull'Amiga 1200 standard utilizzato per la prova è comparso spesso il segnale di memoria insufficiente, specialmente quando si tentava di effettuare una riduzione dei colori con l'opzione **Rimodellamento con media**.

Attenzione soprattutto alla funzione di **Undo**: oltre che essere a singolo livello, non può essere disabilitata, dunque è meglio svuotarla prima di eseguire un'elaborazione complessa.

IL MENU PENNELLO

In questo menu è racchiuso tutto il necessario per una perfetta gestione dei brush: oltre che i classici comandi di caricamento/salvataggio e di stampa troviamo opzioni per scegliere come impugnare il pennello (al centro, ai vertici o liberamente), per mutare la sua dimensione (doppia o metà , in senso orizzontale o verticale, e così via) o il suo contorno, per ruotarlo oppure troncarlo alle estremità .

L'archivio ci consente di sbizzarrirci con le elaborazioni, potendo poi ricaricare da esso il brush originale, sempre che esso sia stato precedentemente salvato. Per utilizzare il pennello con due immagini diverse (e con palette differenti) è necessario però utilizzare il comando **Fusione** dal menu **Colori**: le potenti routine di "PPaint" sono in grado di adattare le palette dei due ambienti per interagire fra essi.

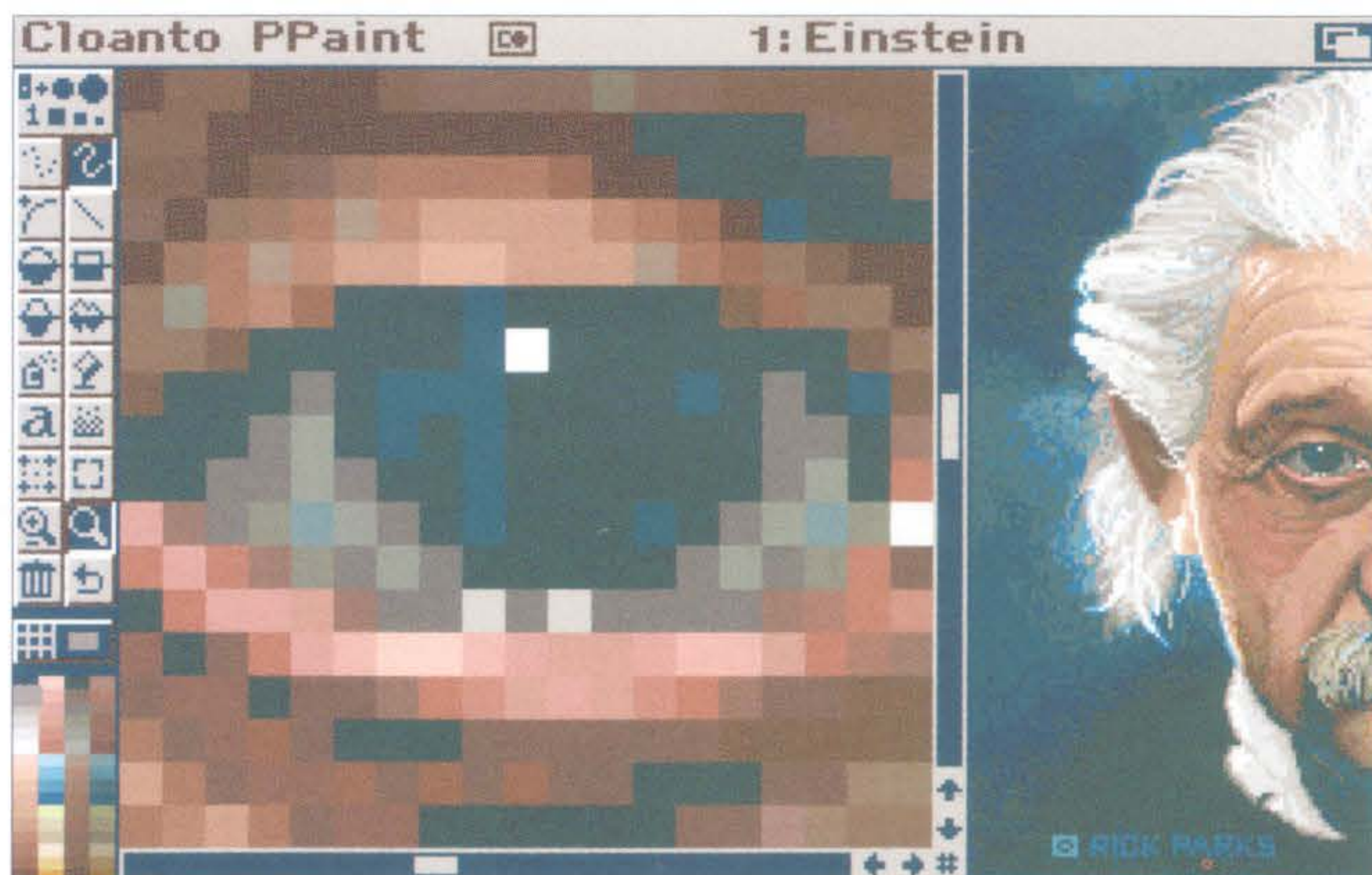
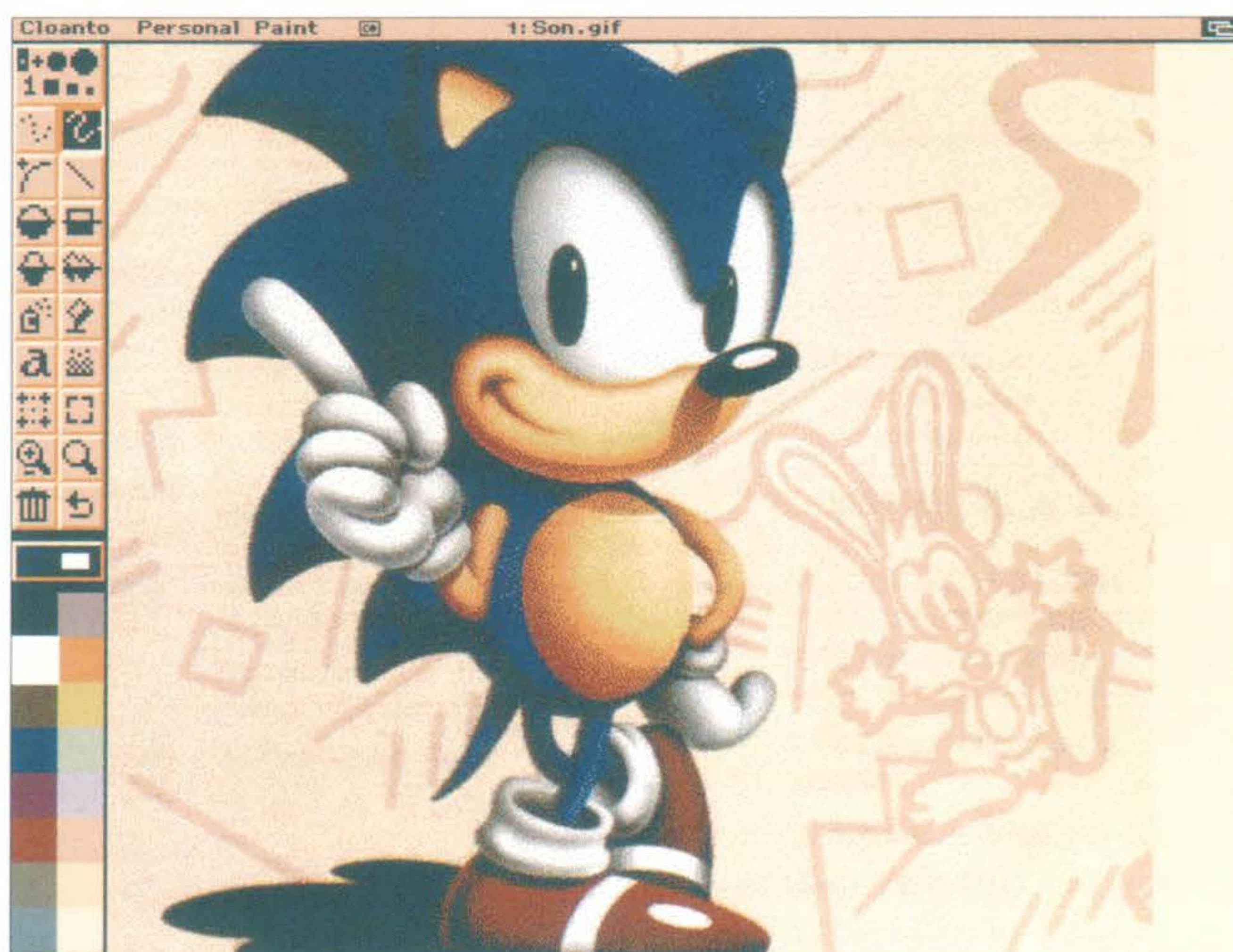
Altro comando molto importante del menu Colori è **Riduzione colori**: dopo un breve conteggio appare un requester indicante il numero di colori utilizzati, con a fianco un cursore per diminuirli o aumentarli, il numero di punti persi e la loro percentuale sul totale. Agendo sul cursore si avrà un effetto approssimativo della riduzione sull'immagine, mentre scegliendo Procedere si otterrà un procedimento molto più accurato ma definitivo.

Non poteva certo mancare il comando **Statistiche**, esclusiva Cloanto per i fanatici delle percentuali che, altrimenti, come farebbero a saper che il colore numero 239 occupa l'1,27% dei pixel presenti sullo schermo?

PALETTE & MASCHERE

Sono questi i primi due comandi del menu Colori, così importanti da meritarsi due ingenti sottomenu. Scegliendo **Definire** dal sottomenu **Tavolozza** appare un requester che visualizza l'intera palette di colori (in realtà ne mostra 27 al massimo; per gli altri ci sono le frecce di scorrimento), i pulsanti per editarli ed i cursori **RGB** e **HSB** (tinta, saturazione e luminosità) con cui creare le varie sfumature.

Clickando con il mouse su di un colore dell'immagine, la palette del requester si sposterà su di es-

Il pannello di "Personal Paint" dedicato alla gestione della *palette*, ovvero la tavolozza dei colori disponibili.

In nessun programma di grafica degno di questo nome può mancare una funzione di ingrandimento dell'immagine.

Gli eccelenti algoritmi di dithering del programma consentono di visualizzare con buona approssimazione immagini a 256 colori anche su Amiga non AGA.

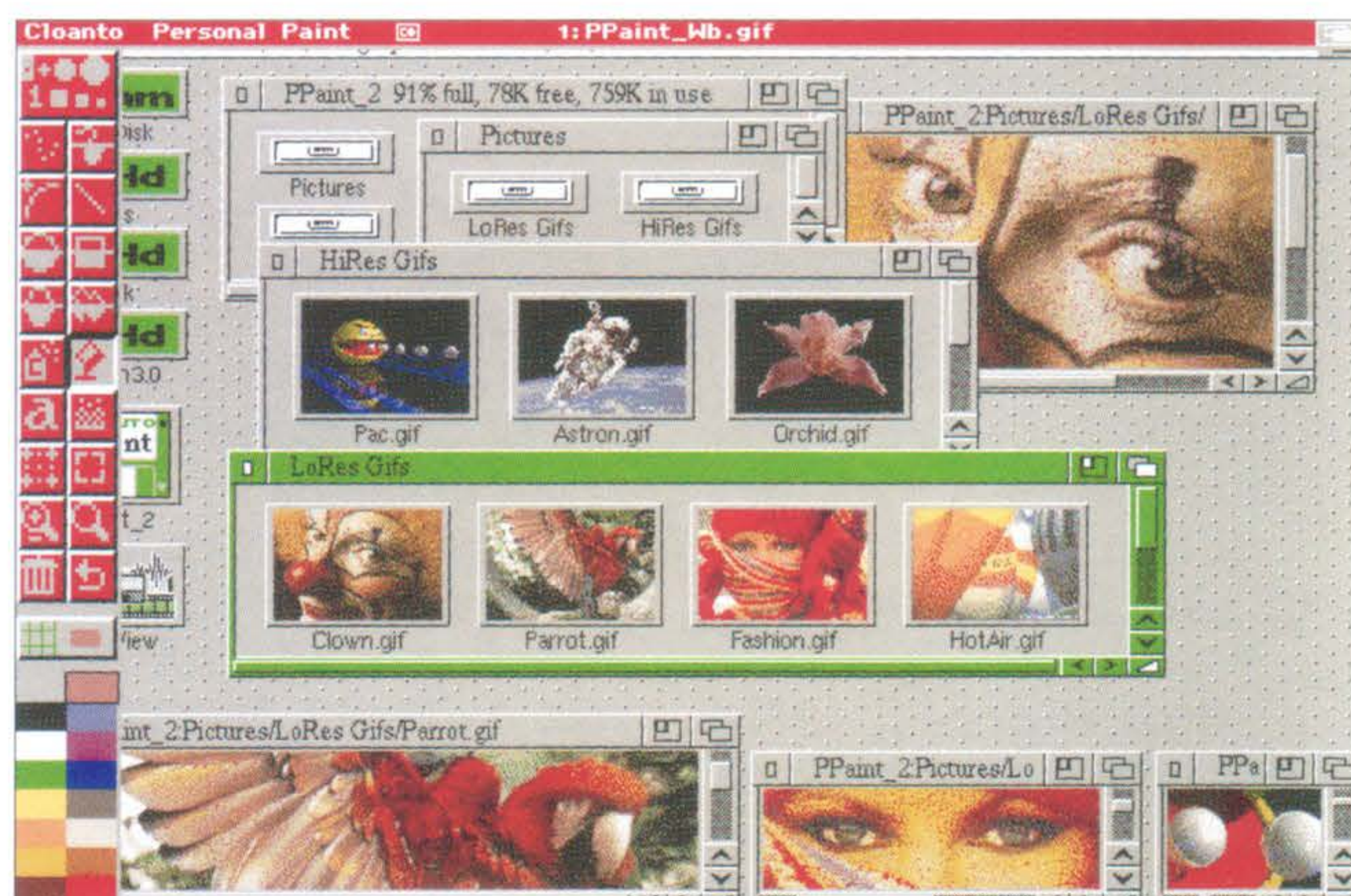
so, evidenziando tutti i valori dei sei parametri che lo compongono: in questo modo è molto semplice individuare il colore desiderato, soprattutto se si lavora con una palette molto fornita. Per copiare o scambiare un colore con un altro ci sono gli "ostici" tasti di Edit, tra i quali quello in basso a sinistra serve a capire quali punti dell'immagine sfuttano un colore, mediante un cycling (è sufficiente scegliere nella palette, tenere schiacciato il pulsante e contemporaneamente premere il tasto destro del mouse).

Calibrare permette di regolare i parametri dell'immagine quali colore, brillantezza e contrasto (oltre che RGB), mentre il tasto **Help** riabilita la tavolozza predefinita. È anche possibile "leggere" la palette da un brush, da un font o da un altro schermo che giri in multitasking con "PPaint".

Per **Impostare** una maschera (l'equivalente degli **stencil** di "DPaint") appare invece un requester con tutti i colori a disposizione, che rende più facile la selezione di quelli necessari: clickando su **Mostrare** vengono visualizzati su di uno schermo in bianco e nero.

"PPaint" può utilizzare, oltre che i classici bitmap, anche i famosi ColorFonts a 16 colori, nonchè i font vettoriali supportati a partire dal Kickstart 2.0. Per caricare un font è sufficiente clickare il tasto destro del mouse sul gadget relativo (raffigurante una piccola lettera A) posto nella barra strumenti, e scegliere il carattere desiderato nel requester che apparirà . Durante la prova "PPaint" ha supportato senza problemi svariati tipi di font bitmap, presi sia tra quelli forniti dalla Commodore sia tra i pacchetti della Kara; per caricare però i due ColorFonts Kara inclusi nel secondo dischetto di "PPaint" sono stati necessari due accorgimenti: attivare il tasto Caps Lock, poichè si tratta di caratteri esclusivamente maiuscoli, e selezionare **Da Font** dal menu **Tavolozza**, in modo che nella palette potesse essere inclusa quella utilizzata dal font impiegato.

"Così tanto a così poco", potrebbe essere lo slogan della Cloanto per lanciare "Personal Paint", viste la quantità di funzioni ed il prezzo, inferiore alle 100mila lire. Gli aspetti negativi del programma non sono pochi: assenza di HAM, di animazioni, di prospettiva e soprattutto totale mancanza di supporto AREXX. Possono però essere considerati trascurabili se li si controbilancia con le potenzialità espresse dal programma: 256 colori, complesso sistema di filtri (indispensabile per chi non può permettersi l'acquisto di "ADPro"), stampa PostScript anche a colori, caricamento e salvataggio di immagini in svariati formati, totale configurabilità ed ottima gestione dei font sono solo alcuni dei punti di forza di "PPaint". Senza considerare che il programma gira egregiamente sia sotto Kickstart 3.0 che su sistemi precedenti (anche 1.3), e che è totalmente in lingua italiana.

In sostanza, un programma ideale per l'utente medio, per il quale può rappresentare una valida alternativa al più complesso e costoso "Deluxe Paint".

Il programma è fornito con una buona dotazione di immagini dimostrative in vari formati e risoluzioni.

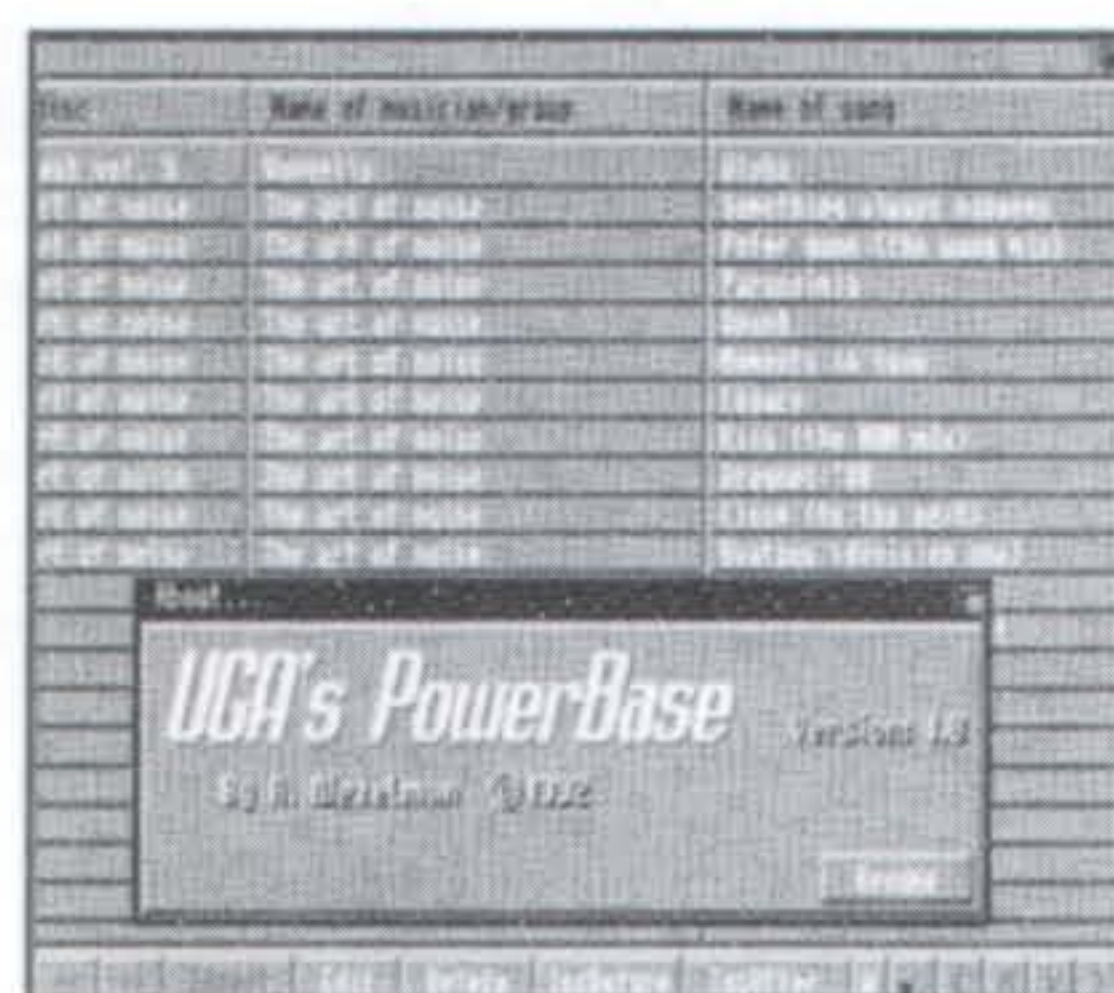
UGA POWER UTILITIES

POWERBASE

Un programma per la gestione di database, dotato di un'interfaccia utente potente ma semplice da usare. Archivi di qualunque genere possono essere predisposti in pochi minuti tramite il mouse.

Alcune delle caratteristiche di PowerBase:

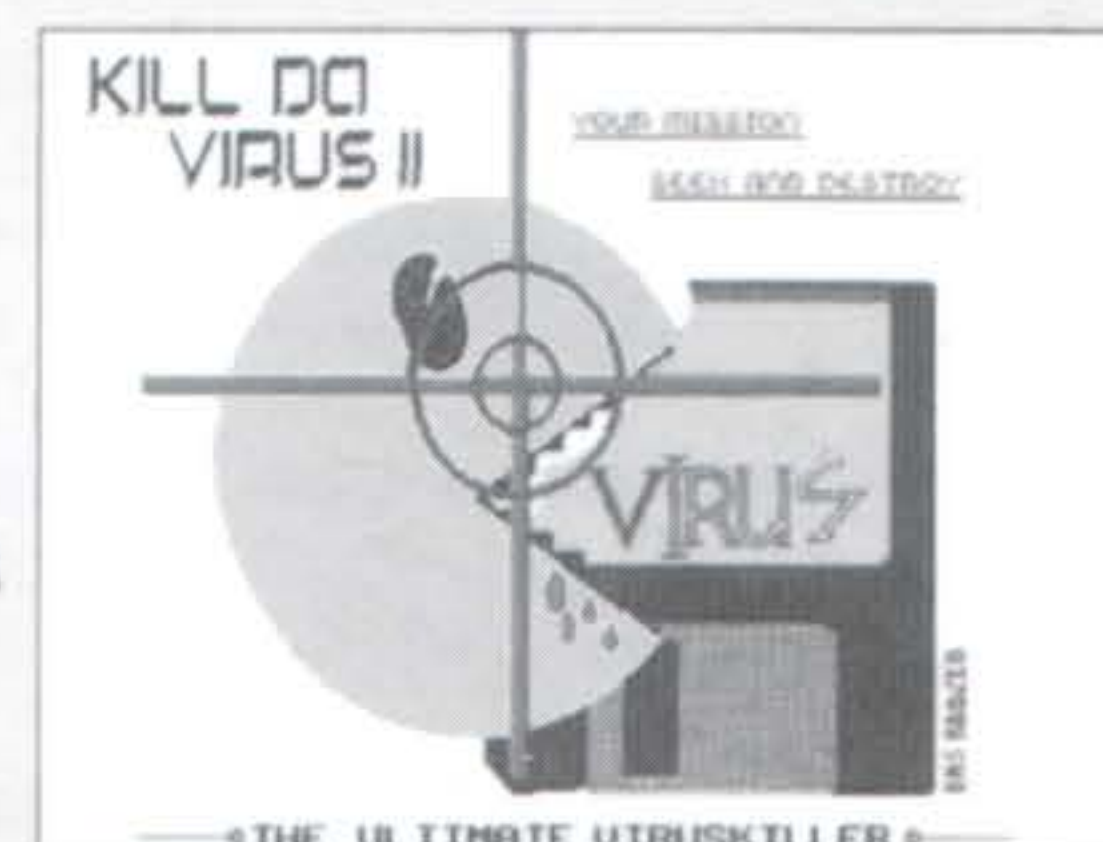
Struttura di dati flessibile: i campi possono contenere testi, numeri, date etc.
Funzioni semplificate di inserimento, modifica e cancellazione dei record.
Potenti funzioni di ordinamento e ricerca dei dati.
Stampa dei dati e generazione di report e liste.
Archivi compatibili con la versione MsDos di PowerBase, per un facile interscambio di dati tra sistemi diversi.
Compatibile con tutte le versioni di Amiga e di KickStart.

Codice: POWERBASE (lire 59.000)

KILL DA VIRUS

L'antivirus professionale che riconosce ed elimina oltre 140 virus.

Il dischetto comprende tre versioni del programma adatte a tutte le esigenze, una delle quali può essere mantenuta sempre residente in memoria per prevenire il contagio.

Funzioni di backup dei bootblock e possibilità di auto-apprendimento, per riconoscere nuovi virus.

Kill Da Virus è sempre aggiornato: le nuove versioni dei file per il riconoscimento dei virus vengono distribuiti gratuitamente attraverso i canali PD, sulla rivista NewsFlash e su AmigaByte.

Interfaccia utente a menu veloce e facile da usare, per agevolare l'esame di centinaia di dischetti in breve tempo.

Pienamente compatibile con qualsiasi configurazione di Amiga e di KickStart.

Codice: KDV (lire 35.000)

HUGE PROFESSIONAL

Un tool grafico per generare immagini, sprite, bob, brush ed icone.

Indispensabile ad ogni programmatore, questo programma genera, carica, salva e converte oggetti nei i seguenti formati: Image (C & Asm), Sprite (C & Asm), Brush (ILBM), Bob (Amiga Basic), Icon (WorkBench)

Comprende un editor grafico con tutti i tool e le funzioni necessari per il disegno (fill, zoom, cut & paste, dithering, mirror etc.)

Include un Icon editor, per settare i tooltype e tutte le altre proprietà da attribuire alle icone.

Codice: HUGE PROFESSIONAL (lire 49.000)

POWER MENU 2.0

La miglior utility per generare menu.

PowerMenu crea automaticamente menu per il caricamento di programmi da floppy e hard disk.

L'ideale per creare presentazioni professionali e funzionali per i propri programmi.

Supporta mouse, tastiera e joystick.

Gestisce i font standard Amiga e permette di caricare immagini IFF come sfondo per i menu.

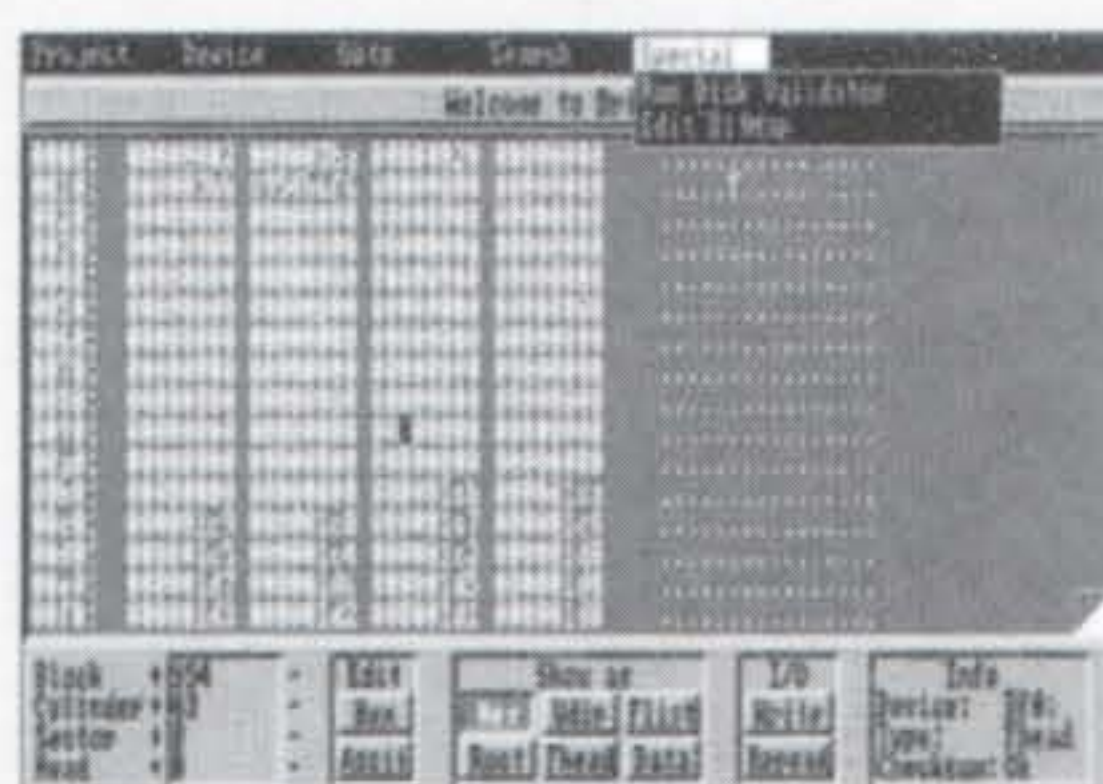
Contiene un antivirus incorporato.

Comprende una versione PD, che rende possibile distribuire liberamente i dischetti contenenti menu creati da PowerMenu.

Codice: POWERMENU 2.0 (lire 49.000)

DRIVE-X

Un disk editor per modificare il contenuto di file e programmi, intervenendo direttamente sulla struttura del disco. Il tool ideale per l'utente esperto.

Ricerca e sostituzione di stringhe ASCII ed esadecimali.

Consente di intervenire modificando anche la bitmap del disco.

Supporta tutti i device di AmigaDos: floppy, hard e ram disk.

Include in omaggio il programma "A-Choice" per la creazione di menu.

Codice: DRIVE-X (lire 35.000)

Per ricevere i dischetti **UGA POWER UTILITIES** basta inviare vaglia postale ordinario dell'importo sopra indicato per i programmi desiderati a:
AmigaByte,
C.so Vittorio Emanuele 15, 20122 Milano.
Specificate il codice del disco (es. POWERMENU 2.0, POWERPACKER 4.0, KDV, POWERBASE) ed i vostri dati chiari e completi in stampatello nello spazio riservato alle comunicazioni del mittente.
Se desiderate che i dischetti siano spediti via **espresso** (per un recapito più rapido) aggiungete **3.000 lire** all'importo complessivo del vaglia.

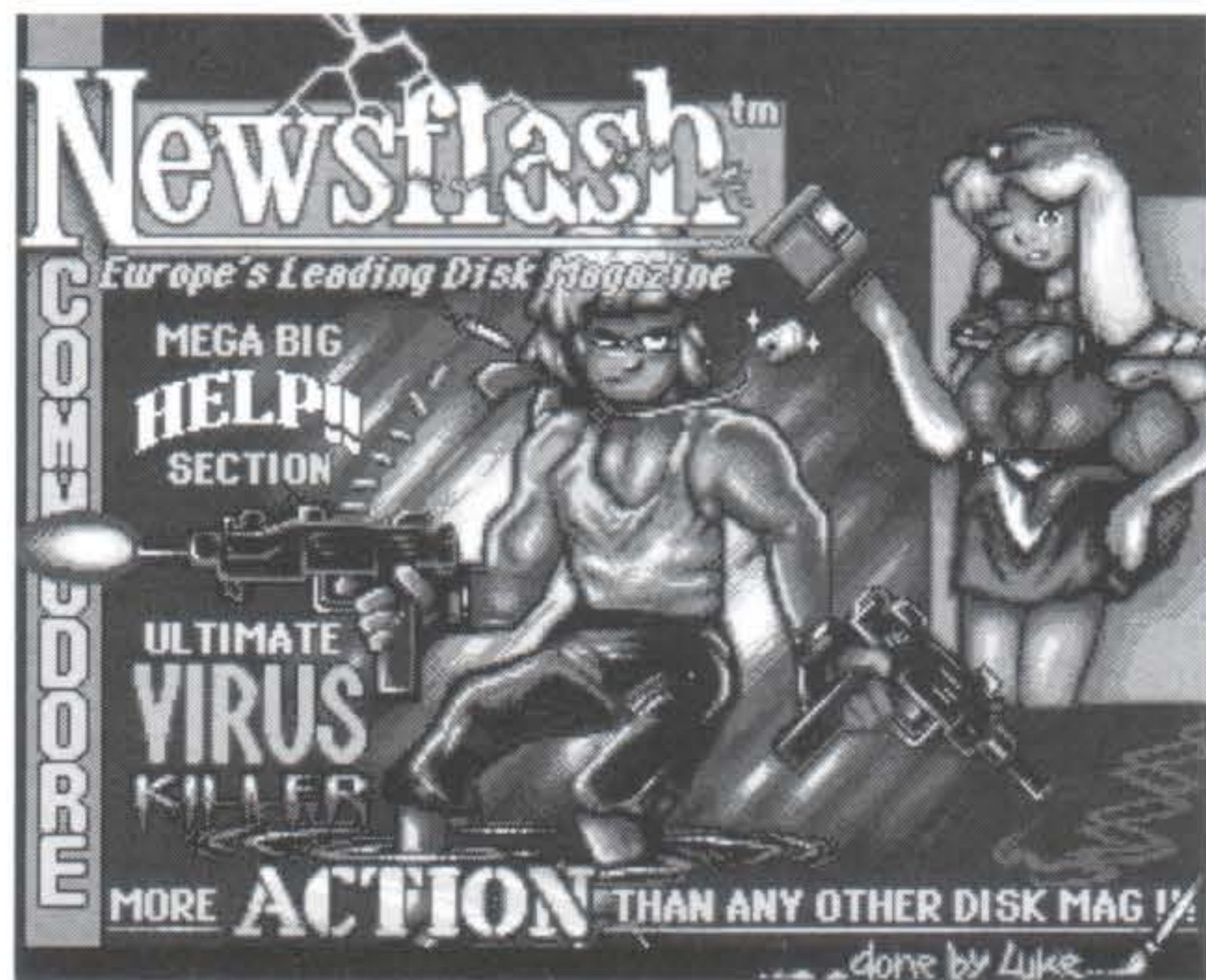
UGA PD

UGA (United Graphic Artists) è un team olandese di programmatori e artisti coordinato da Ron Fonteine (P.O. Box 881, Aw Zeist, Netherlands) dedicato allo sviluppo ed alla diffusione di software Amiga. La UGA Software cura una serie di raccolte di software sia di pubblico dominio che commerciale a basso costo, oltre all'ormai diffusissima rivista su dischetto NewsFlash.

AmigaByte distribuisce in esclusiva per l'Italia il software UGA, tra i quali la raccolta UGA PD contenente interessantissimo materiale inedito e selezioni del miglior free software da tutto il mondo. Utility, giochi, animazioni, demo, slideshow, immagini, brani musicali ed altro ancora, disponibile solo sui dischetti UGA.

Ogni dischetto costa lire **10.000** (comprese le spese di spedizione) e può essere ordinato ad AmigaByte tramite vaglia postale, indicando il codice del disco desiderato (es. UGA MUSIC 4, UGA INTRO 12, UGA GAMES 2 ecc).
L'elenco dettagliato ed aggiornato del contenuto di ogni dischetto, e di tutto il software UGA, è disponibile sui dischi-catalogo di AmigaByte (a sole Lire 10.000).

UGA INTRO: Una selezione delle migliori demo scritte dai più fenomenali hacker di tutto il mondo per colpire l'immaginazione e mostrare quel che si può fare con Amiga. Tutte le intro sono realizzate in Assembler e contengono grafica e musica di eccezionale livello.

UGA MUSIC: Questi dischi contengono brani musicali realizzati con i più diffusi programmi (SoundTracker, NoiseTracker, ProTracker, Musical Enlightenment). Tutte le musiche sono autoeseguibili e non necessitano di utility esterne per essere riprodotte.

UGA UTILITIES: Le più interessanti utility per Amiga, scelte per voi dai programmatori UGA: compattatori, copiatori, text editor, emulatori ZX-Spectrum, generatori di frattali, antivirus, tools grafici e tanto altro ancora.

UGA SPECIALS: Ognuno di questi dischi contiene programmi PD che, per dimensioni o prestazioni, sono davvero fuori dal comune. Raccolte di super font IFF, di suoni campionati, di brani musicali; utility del calibro dell'emulatore Sinclair QL e Fractal Generator; programmi musicali come JamCracker, DeltaMusic, Brian's Soundmonitor, Games Music Creator.

UGA SCREENSHOTS: Una serie di immagini IFF tratte da giochi e programmi commerciali (Psygnosis, Rainbow Arts ecc.)

UGA SONIX: Tutti i brani musicali su questi dischetti sono composti con il programma Aegis Sonix, con il quale possono essere caricati e modificati a piacimento. Una preziosa fonte di strumenti campionati. Contiene anche un player per riprodurre le musiche senza bisogno di Sonix.

UGA SLIDESHOWS: Ogni dischetto contiene uno slideshow con immagini IFF inedite in varie risoluzioni e numero di colori, tutte di qualità eccellente, create dagli artisti UGA. Un "must" per gli amanti della grafica su Amiga.

UGA ANIMATIONS: Come sopra, ma dedicato alle migliori animazioni create con Sculpt/Animate 4D e VideoScape. Questi dischetti richiedono almeno 1Mb.

UGA DEMOS: Megademo di grandi dimensioni che vi lasceranno a bocca aperta per il loro contenuto grafico e sonoro.

UGA GAMES: Un'antologia dei più divertenti e bizzarri giochi PD Amiga, da CosmoRoids a FlashBier, passando per Tetris, ZZep, Bally, NightWorks, Youpi, Ladybug, Boing, Xenon III...

NEWSFLASH

Il disk-magazine più diffuso in Europa, distribuito in Italia in esclusiva da AmigaByte.
Ogni numero contiene: utility, giochi, articoli e recensioni di nuovi programmi ed accessori hardware, tips & tricks su giochi ed avventure, demo, brani musicali, immagini IFF, font, listati e sorgenti (C, Assembler, Amos ecc.) e moltissimo altro software per Amiga in esclusiva.

I dischetti **NEWSFLASH** non sono di pubblico dominio, non possono essere liberamente distribuiti e contengono materiale non disponibile altrove, creato appositamente per la rivista. Tutto il contenuto della rivista viene compresso con **POWERPACKER**, ed ogni numero contiene più di 2 megabyte di software di ogni genere.

Ogni numero di **NEWSFLASH** può essere richiesto ad AmigaByte tramite vaglia postale. I primi cinque numeri sono contenuti in **UN** dischetto e costano **10.000** lire l'uno; i numeri dal 6 al 21 sono contenuti in **DUE** dischetti e costano **15.000** lire (per entrambi i dischi); quelli dal 22 in avanti sono contenuti in **TRE** dischi e costano **21.000** lire.

POWERPACKER

Raddoppia la capacita' dei tuoi dischi con **POWERPACKER PROFESSIONAL 4.0A** (lire **35.000**), il più veloce e diffuso "cruncher" in circolazione, usato in Europa e negli Stati Uniti da migliaia di utenti e programmatori.

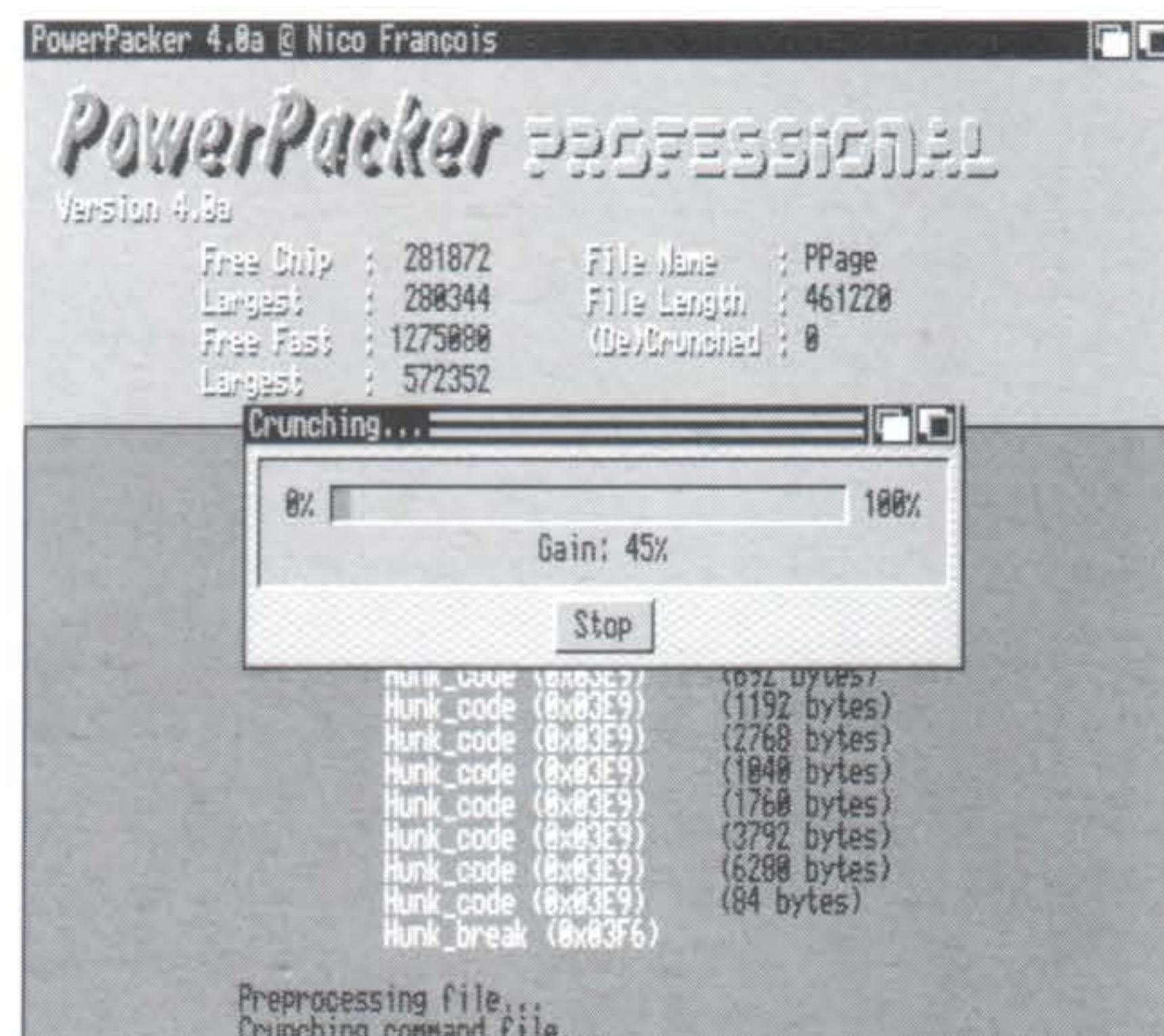
I programmi compressi con PowerPacker si caricano, si auto-scompattano e partono in pochi istanti, in maniera del tutto trasparente all'utente.

PowerPacker sfrutta sofisticati algoritmi di compressione che riducono in media del **40%** le dimensioni dei programmi, e del **70%** quelle dei file Ascii.

I file eseguibili ed i dati compressi possono essere anche protetti con una password ed essere usati senza bisogno di ulteriori trattamenti.
Con PowerPacker sono fornite parecchie utility liberamente distribuibili che permettono di accedere ai file compressi con un semplice click del mouse, per utilizzarli senza doverli prima decomprimere.

PPMORE: Un visualizzatore di testi Ascii compressi, ricco di opzioni che comprendono la ricerca di stringhe e l'invio del testo alla stampante.
PPSHOW: Visualizza e stampa un'immagine Amiga compressa; supporta tutti i formati Amiga (Iff, Ham, Overscan ecc.) ed il color cycling.
PPANIM: Mostra un'animazione in formato standard Iff-Anim compressa.
PPTYPE: Formatta e stampa un testo compresso, inviandolo alla stampante in base ai parametri definiti dall'utente (margini, salti pagina ecc.).
CRUNCH e **DECRUNCH**: Due tools utilizzabili in uno script AmigaDos per comprimere e decomprimere file di dati in maniera rapida e senza intervento da parte dell'utente.
POWERPACKER LIBRARY: Per scrivere o modificare i propri programmi in modo da far caricar loro dati in formato compresso, è inclusa una libreria documentata in tutte le sue funzioni, utilizzabile con qualsiasi linguaggio.

Le novita' della versione 4.0

- Comprime ancora meglio i file eseguibili (fino al 10% in piu' rispetto alla versione 3.0b)
- E' compatibile con il **KickStart 1.3** e con il nuovo **2.0**, del quale supporta pienamente tutti i nuovi modi grafici.
- Ha un'interfaccia utente completamente ridisegnata, che sfrutta i requester ed i gadget della nuova **REQTOOLS.LIBRARY** (fornita con il programma con sorgenti e documentazione)
- Comprende versioni aggiornate delle utility per la gestione di file crunchati (PPSHOW, PPMORE, etc.), ed il nuovo programma **PPLOADSEG** per il caricamento di librerie e device compressi.
- E' dotato di interfaccia **ARexx** e di una nuova versione della POWERPACKER.LIBRARY.
- Puo' decompattare i file creati con **Turbo Imploder 4.0**.

THE MUSICAL ENLIGHTENMENT

The Musical Enlightenment 2.01 (lire **39.000**) è un pacchetto software musicale completo per comporre brani stereo a quattro voci con l'aiuto di strumenti digitalizzati.

Potete creare effetti sonori personalizzati o modificare brani campionati con un digitalizzatore.

L'interfaccia utente user-friendly gestita con il mouse consente di variare la forma d'onda di uno strumento, agendo sui parametri **ADSR** (attack/decay/sustain/release).

Il pacchetto comprende manuale, samples e musiche dimostrative, un player per eseguire i brani indipendentemente dal programma principale, una serie di routine C ed Assembler per integrare le musiche nei propri programmi.

Per ricevere i dischetti UGA basta inviare vaglia postale ordinario dell'importo sopra indicato per i programmi desiderati a:
AmigaByte, c.so Vittorio Emanuele 15, 20122 Milano.
Specificate il codice del disco (es. POWERPACKER 4.0, NEWSFLASH 17, UGA MUSIC 12) ed i vostri dati chiari e completi.
Se desiderate che i dischetti siano spediti via **espresso**, aggiungete **lire 3.000** all'importo complessivo del vaglia.

OctaMED Professional 5.0

Il programma musicale per la creazione di moduli più popolare su Amiga ritorna in una nuova versione, con tante funzioni in più ed un'interfaccia utente completamente ristrutturata.

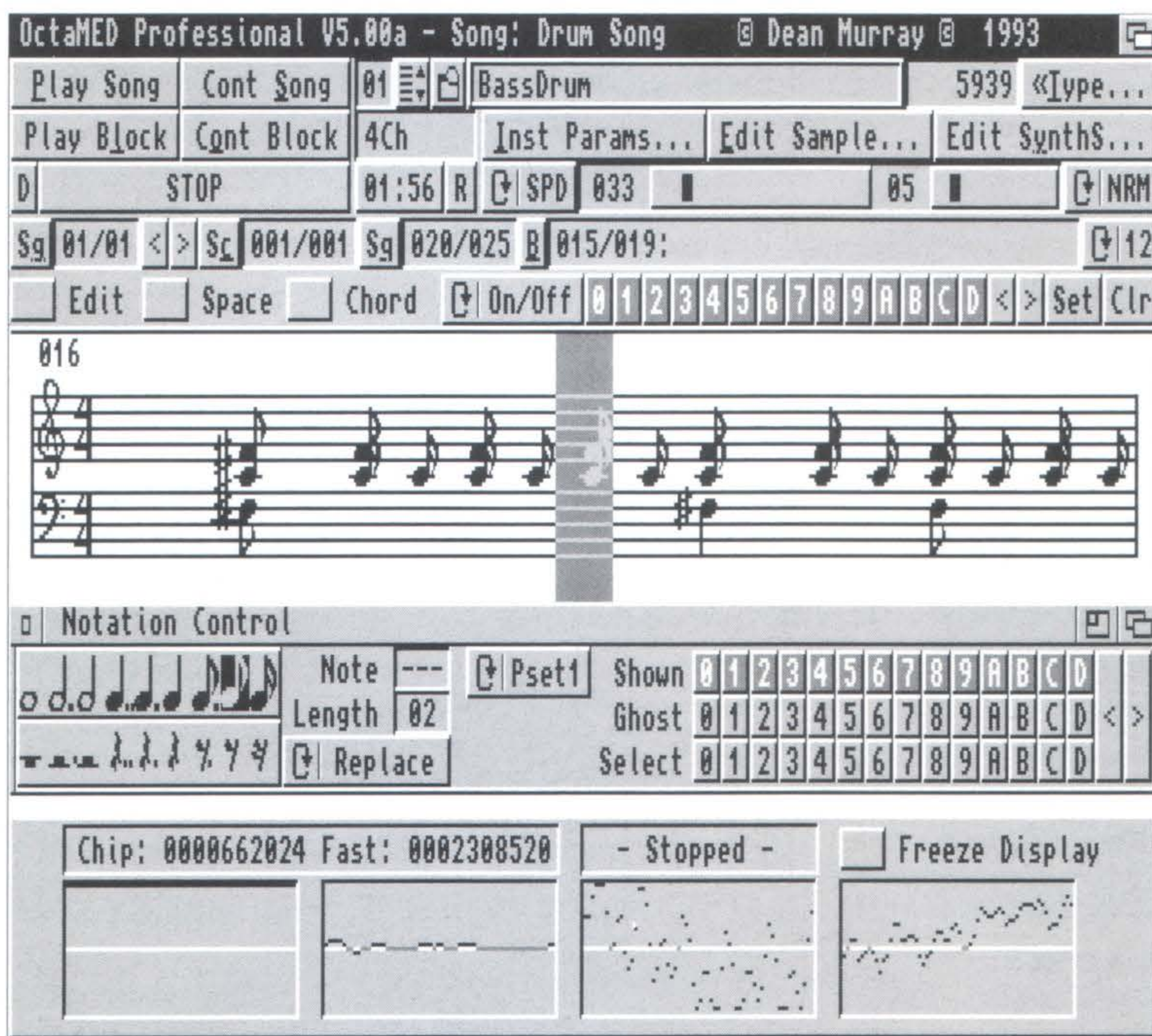
di DARIO PISTELLA
e ENRICO DONNA

I programmi musicali su Amiga si dividono in tre categorie: quelli rivolti ai principianti ed ai musicisti meno pratici, che consentono di comporre musica direttamente su pentagramma ("Deluxe Music", "Sonix"); quelli rivolti a programmatori ed utenti esperti, che utilizzano suoni campionati e generano brani musicali in un particolare formato detto modulo ("SoundTracker", "Oktalyzer"); ed infine i sequencer, che non sfruttano i canali audio di Amiga ma sono pensati per l'utilizzo in abbinamento a strumenti musicali esterni ("Bars and Pipes", "MusicX").

I primi sono quasi scomparsi dal panorama del software Amiga, a causa dello scarso interesse del pubblico per le loro funzioni; i secondi sono divenuti invece enormemente popolari tra gli "smanettoni", ma risultano eccessivamente ostici e complicati per l'utente medio; i sequencer, infine, richiedono l'utilizzo di apparecchiature musicali che non tutti posseggono, e sono quindi ancora relativamente poco diffusi.

"OctaMED 5.0" rappresenta l'unico esempio di software musicale che unisce in un solo programma le caratteristiche dei tre tipi di software appena citati: non solo è intuitivo e facile da usare anche per chi non ha molta dimestichezza con "NoiseTracker" ed affini, ma permette di creare e di modificare in tutti i modi possibili qualunque brano musicale, e di utilizzare anche il MIDI, con tutte le infinite conseguenti applicazioni. Non a caso la stampa specializzata su Amiga in tutto il mondo lo ha definito come miglior programma musicale ormai da parecchi anni: e la maggior parte dei brani musicali incorporati in giochi e programmi commerciali viene ormai composta con "OctaMED".

Scritto dal finlandese **Teijo Kinnunen** e distribuito dall'inglese **RBF Software**, "OctaMED" è nato quattro anni fa con il nome "MED" (abbreviazione di Music Editor) come programma freeware: l'incredibile diffusione ha spinto l'autore a produrre versioni sempre più potenti e a venderlo prima come shareware e poi come pacchetto commerciale vero e proprio.

Le potenzialità di "OctaMED 5.0" sono enormi, in virtù dell'eccezionale quantità di opzioni disponibili, alcune delle quali di facile comprensione, altre decisamente più specificamente tecniche, che rendono questo software adatto sia a chi intende usarlo in modo ed in ambito puramente professionali (viste anche le possibilità sonore offerte da Amiga), sia a tutti quelli che invece ne prevedono un utilizzo meno complesso pur pretendendo dal programma ottimi risultati.

La nuova interfaccia utente di "OctaMED 5.0" comprende un gran numero di menu che controllano la maggior parte delle funzioni del programma.

Chi conosce già il programma troverà più avanti un elenco delle novità introdotte dalla versione 5.0 rispetto alle precedenti: per tutti i neofiti, invece, può essere utile un breve ripasso delle caratteristiche generali di "OctaMED".

Lo schermo di "OctaMED 5.0" appare diviso in senso orizzontale in tre parti. In quella superiore sono visibili le opzioni disponibili, alcune delle quali troveremo ripetute anche in alcuni dei nove menu del programma. Nella parte centrale dello schermo sono visualizzate le varie note che compongono il brano in analisi, mentre nella zona sottostante appaiono i quattro riquadri dell'equalizzatore grafico.

L'inserimento delle note musicali può avvenire tramite la tastiera del computer (simulando quella di un pianoforte) oppure attraverso uno strumento musicale collegato ad Amiga mediante interfaccia MIDI. Ad ogni tasto premuto vedremo visualizzata sullo schermo la nota corrispondente.

La maggior parte delle funzioni di "OctaMED" è accessibile clickando con il mouse su uno dei gadget presenti sullo schermo. I nove menu citati appena sopra, però, rappresentano una delle parti più importanti del programma, offrendo essi una quantità di opzioni decisamente ricca. Il primo di essi è il classico menu **Project**, dedicato alle operazioni di caricamento e salvataggio dei file; da qui si può anche comandare la stampa del brano musicale (in formato grafico o testuale) ed attivare la funzione **Save Timer**, che effettua salvataggi automatici del lavoro in memoria ad intervalli regolari. È utile per evitare di strapparsi i capelli nel caso ci si dimentichi di salvare regolarmente il proprio capolavoro sonoro in fase di gestazione e manchi improvvisamente la corrente al nostro computer.

La configurazione di un brano musicale può essere memorizzata insieme alle note.

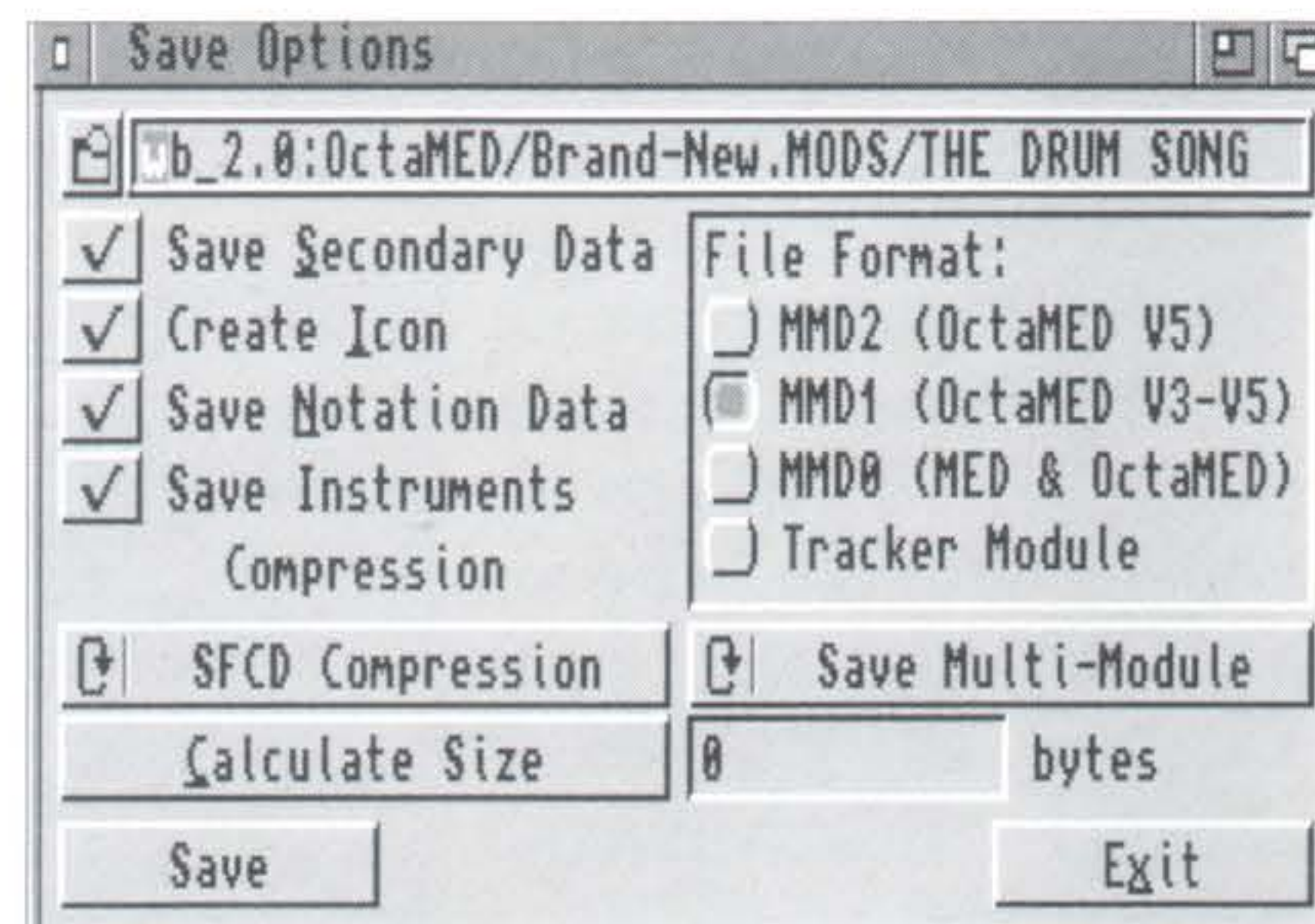
IL PENTAGRAMMA

Segue il menu **Display**: le due opzioni principali di questo menu sono **Tracker Editor** e **Notation Editor**. La prima visualizza nella parte centrale dello schermo le note del brano con i nomi inglesi ad esse attribuiti (A,B,C...) per ciascuna voce, anche mentre il brano viene suonato. Si tratta della modalità normalmente utilizzata da tutti i programmi appartenenti alla famiglia dei *tracker*, appunto: "SoundTracker", "NoiseTracker", "ProTracker" etc.

Il Notation Editor, invece, visualizza due pentagrammi, uno in chiave di violino ed uno in chiave di basso, sui quali sono presenti le note nella loro notazione tradizionale; anche in questo caso, durante l'esecuzione del brano vengono evidenziate le note man mano che vengono suonate. "OctaMED" è l'unico programma del suo genere che supporta anche la notazione musicale standard, potendo persino stampare gli spartiti.

Scegliendo la funzione di **Edit** tramite uno dei numerosissimi gadget del programma, è possibile tra l'altro inserire direttamente le note della canzone che si intende comporre, sia nel modo Tracker Editor che nel modo Notation Editor. In questo secondo caso si possono inserire le note direttamente, scegliendone la durata ed il tipo dalla finestra Notation Editor che viene aperta subito sotto i due pentagrammi. Oltre che le note, sono ovviamente disponibili anche i vari tipi di pausa, inseribili a piacere sui pentagrammi.

I SUONI

Le altre funzioni del menu Display sono relative alla gestione dei suoni usati dal programma: "OctaMED" consente infatti l'impiego sia di suoni campionati che di sintesi. I primi sono i classici *sample* ottenibili tramite l'ausilio di un digitalizzatore audio: la loro fedeltà sonora è in genere molto elevata, ma il prezzo da pagare è la dimensione in memoria e su disco. Un campionamento di buona qualità effettuato ad una frequenza di 20 KHz occupa molte decine di Kilobyte anche se la durata è limitata a pochi secondi. I sample vengono salvati insieme al brano musicale, ed i file

I moduli salvati da "OctaMED" sono compatibili con tutti i *player* in circolazione e possono essere compressi.

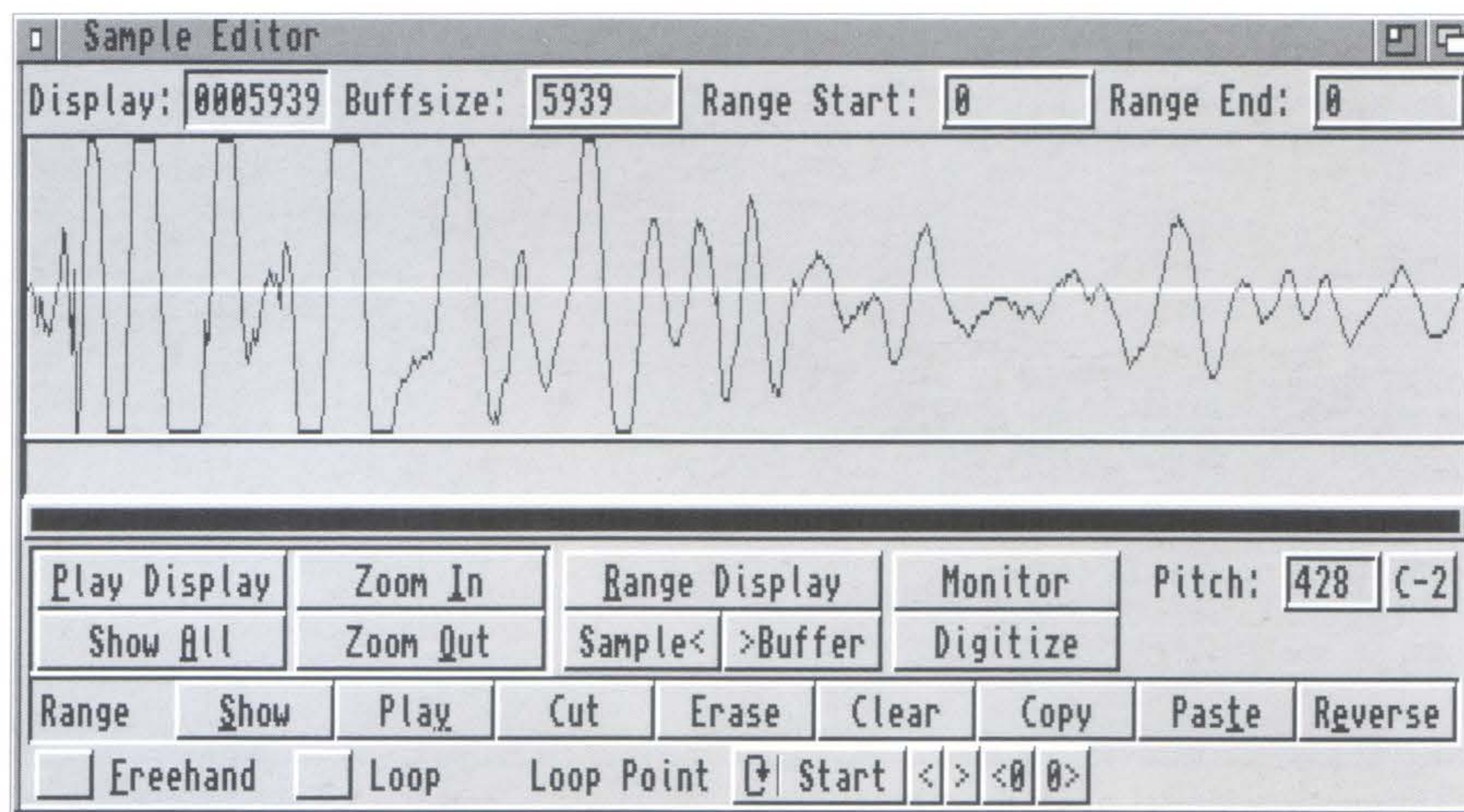
risultanti possono quindi essere lunghi anche diverse centinaia di K: e poichè i sample, per poter essere riprodotti, devono risiedere nella memoria Chip del computer, possono sorgere problemi di memoria durante la loro esecuzione, specialmente su modelli Amiga meno recenti.

Per porre rimedio a questa situazione, "OctaMED" consente l'impiego di suoni sintetizzati, la cui forma d'onda cioè non viene creata campionando quella di una sorgente sonora reale ma disegnata direttamente sul computer con l'ausilio del mouse o di formule matematiche. Il vantaggio dei suoni di sintesi consiste nel fatto che occupano moltissimo spazio in meno rispetto alle loro controparti campionate, ma anche la loro fedeltà è decisamente inferiore.

"OctaMED" consente di gestire i suoni campionati tramite il **Sample Editor**, accessibile tramite il menu Display: mediante questo editor i sample possono essere visualizzati, modificati o anche (disponendo di un campionatore) digitalizzati direttamente in memoria senza ricorrere a software esterno. Il **Synthetic Sounds Editor** svolge la stessa funzione relativamente ai suoni di sintesi. In entrambi i casi i suoni possono essere memorizzati su disco per usi futuri, oltre che incorporati all'interno del brano che si sta componendo. L'elenco dei sample disponibili ed utilizzati si ottiene richiamando l'opzione **Sample List Editor**.

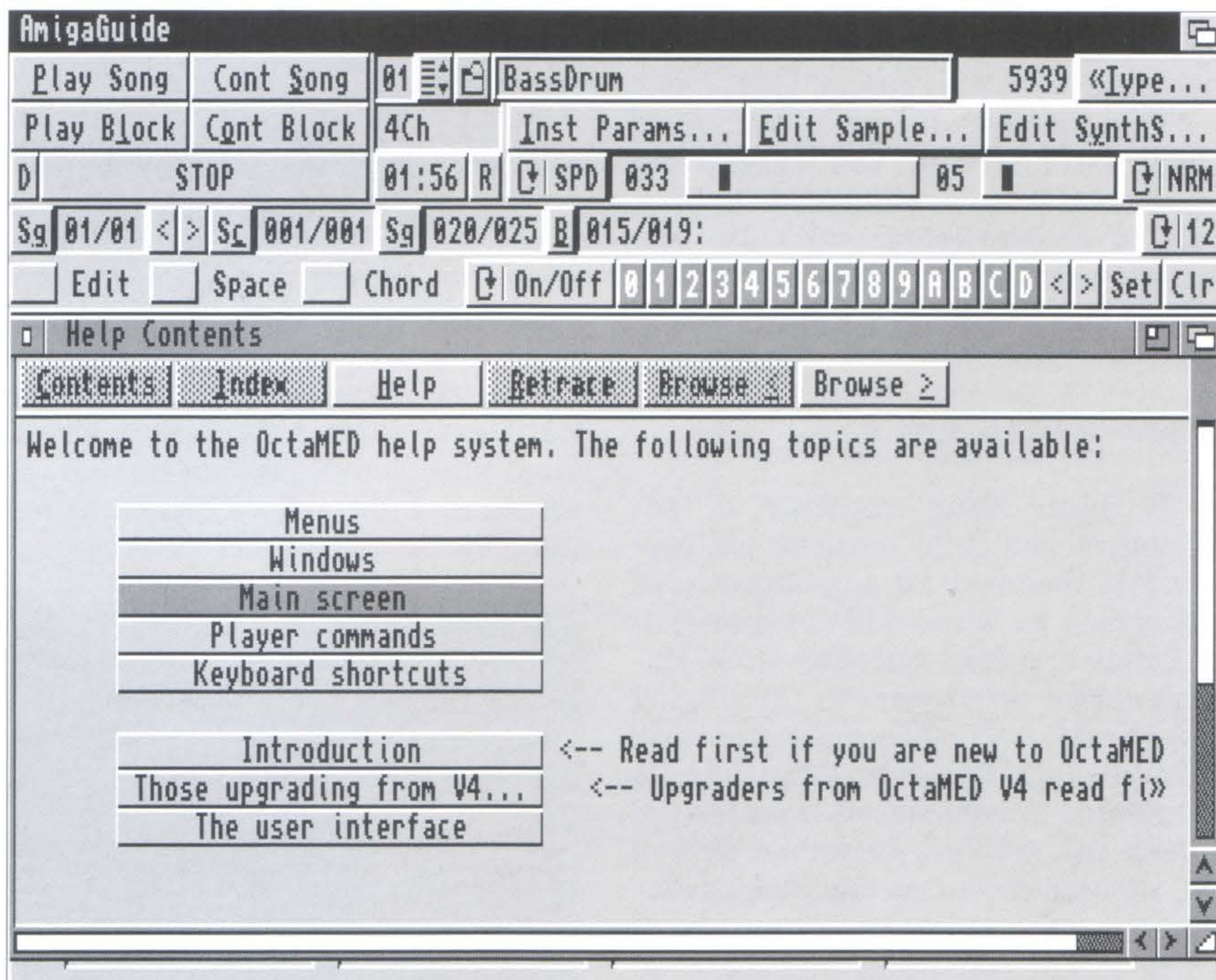
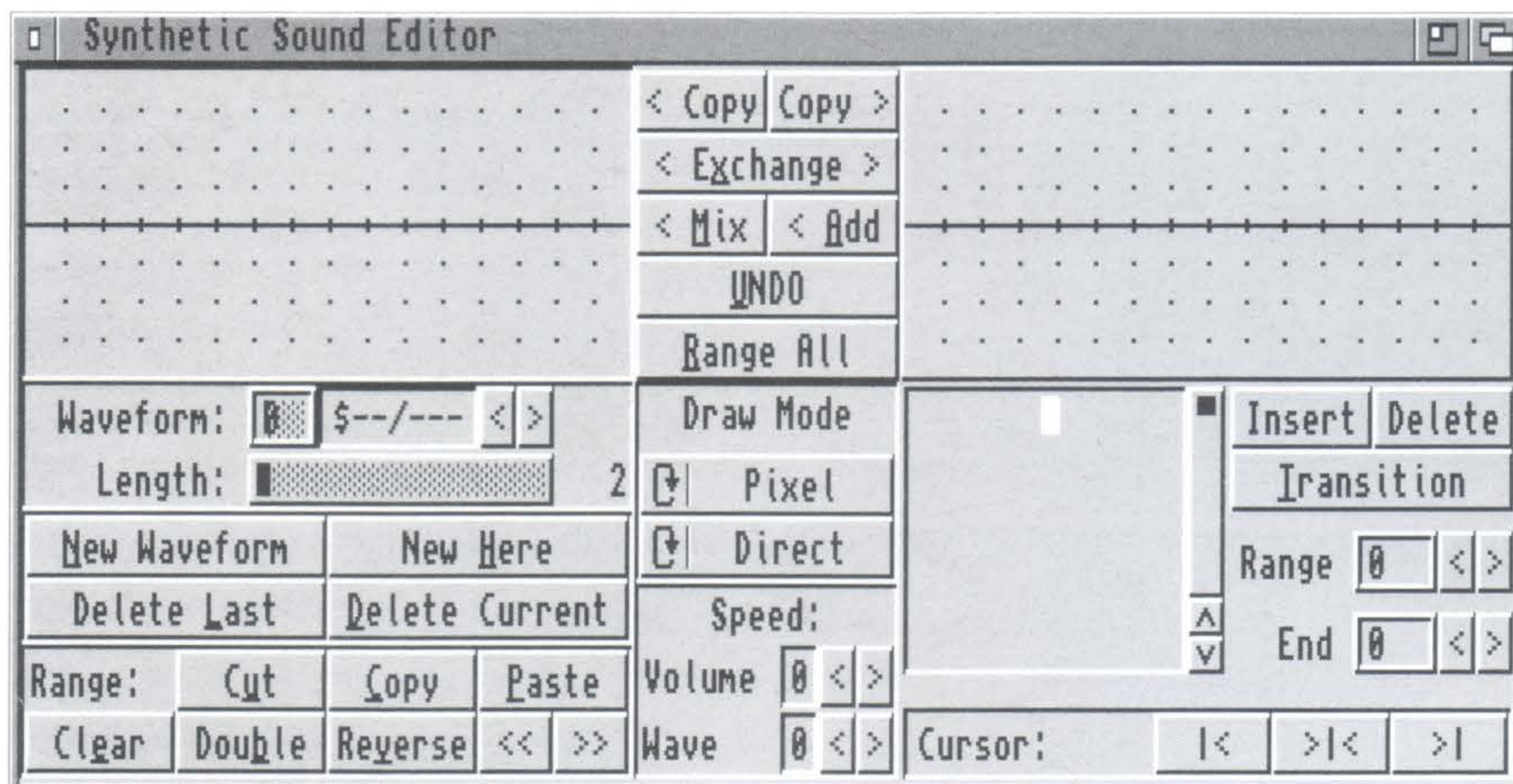
Tramite il menu **Settings** è possibile decidere quali settaggi utilizzare nel corso del programma relativi al mouse, alla tastiera, ed a particolari combinazioni di tasti. Si possono così, ad esempio, assegnare funzioni particolari a determinati tasti o ad uno dei due tasti del mouse.

"OctaMED" permette di configurare la tastiera in modo da simulare le funzioni dei tasti del programma "ProTracker": chi è abituato ad utilizzare quel software non dovrà quindi fare particolari sforzi per adattarsi ad "OctaMED".

Anche l'occhio vuole la sua parte, e i programmi musicali non fanno eccezione: la maggior parte di essi comprende infatti vari tipi di display del brano in esecuzione (VU meter, equalizzatori, oscilloscopi, etc.); nella maggior parte dei casi la loro utilità è discutibile, e vengono inseriti soprattutto per ragioni estetiche. Anche "OctaMED" segue la tradizione e permette di visualizzare un equalizzatore a bande oppure un oscilloscopio (o entrambi assieme) con l'opzione **Equalizers**.

I *sample* (suoni campionati) possono essere modificati e digitalizzati direttamente dall'interno di "OctaMED", senza richiedere altro software dedicato.

Tramite **Palette** si selezionano i colori che si preferiscono per l'ambiente di lavoro (il programma supporta il chipset AGA e consente di scegliere da una palette di 256 colori); le altre opzioni del menu permettono di decidere se far partire automaticamente il brano non appena terminato il caricamento (**Play after loading**), chiudere lo schermo del Workbench per guadagnare memoria (**Open/Close Workbench**), scegliere il massimo numero di tracce da visualizzare (4,8 o 16).

Tutti i settaggi possono naturalmente essere salvati su disco per essere poi comodamente ricaricati nelle successive utilizzazioni del programma.

Chi ha avuto ed ha a che fare con i wordprocessor ha ben presenti le opzioni normalmente disponibili nei menu **Edit** (modifica): esattamente come per quel tipo di programmi, an-

L'help interno di "OctaMED 5.0" si avvale dell'utility ipertestuale "AmigaGuide", diventata ormai lo standard per la documentazione del software. Prodotta da Commodore, è incorporata nel Workbench 3.0 ma funziona anche con la versione 2.0 del sistema operativo.

I suoni sintetizzati sono meno realistici di quelli campionati, ma le loro dimensioni sono ridottissime e possono essere creati dall'utente con il solo ausilio del mouse.

che in "OctaMED 5.0" sono presenti le funzioni **Cut**, **Copy**, **Paste**, e così via, in questo caso riferite a sequenze di note. E' quindi facile spostare blocchi, ripeterli, inserire note dove si vuole, etc.

Tramite la funzione **Transpose** si ha accesso ad una parte molto interessante del programma che riguarda l'esecuzione del brano. Come dalla maggioranza delle tastiere elettroniche in commercio, anche da "OctaMED" è possibile trasporre il brano di ottave e di semiottave in su o in giù, anche durante la sua esecuzione. La trasposizione può essere riferita ad un solo strumento, o a tutti gli strumenti. È inoltre possibile decidere di scambiare una nota con un'altra.

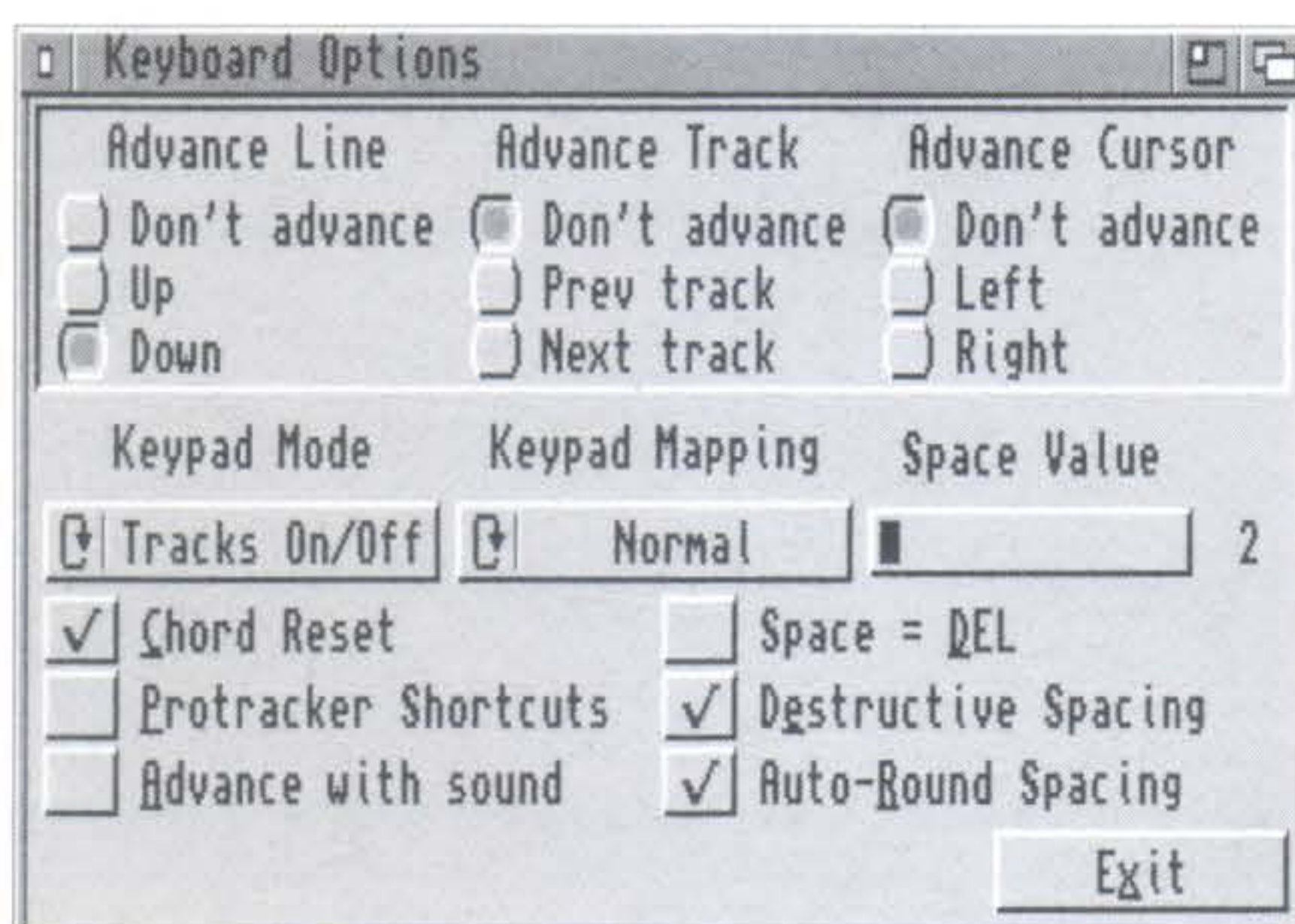
Tramite altre voci del menu creeremo poi effetti di eco sulle note, modificheremo il volume della musica, o evidenzieremo sul video una delle quattro tracce piuttosto che uno dei quattro blocchi.

SONG E SEQUENCE

Il menu **Song** consente di selezionare una delle musiche già presenti in memoria, di aggiungere o di cancellare un brano dalla memoria, di decidere i volumi specifici delle singole tracce della canzone (insieme al volume Master) e di scegliere le varie opzioni, per opzioni intendendo la possibilità di selezionare il numero di canali da utilizzare (variabile da 4 a 8), il nome della canzone, il filtro audio.

È inoltre consentito immettere un commento alla canzone, commento che verrà poi visualizzato al caricamento, nonchè ovviamente decidere (con **Playing Sequence**) la sequenza con la quale si desidera che i blocchi vengano eseguiti. Quest'ultima rappresenta indubbiamente una delle opzioni più potenti, poichè è quella che garantisce la possibilità di suonare uno stesso pezzo di brano (un ritornello, per esempio) senza che si debba riscriverlo: basterà inserire nella sequenza di esecuzione il numero del blocco in cui è presente il pezzo di musica da eseguire.

L'opportunità di costruire il brano per blocchi rappresenta una notevole facilitazione anche per chi di musica non s'intende granchè. In questo modo infatti è semplice creare musiche anche mettendo insieme solo una modesta quantità di blocchi ed unendoli nella sequenza desiderata.

Come è facilmente intuibile dall'abbreviazione del nome, il menu **Instr** è quello dal quale si decidono tutti i parametri relativi ai vari strumenti che vorremo utilizzare nel brano. Gli strumenti potranno essere caricati o salvati nei formati IFF-8SVX o Raw o, tramite l'opzione **Set Parameters**, creati e modificati a proprio piacimento, in un'infinità di parametri e di opzioni di abbastanza semplice comprensione.

Le opzioni di configurazione della tastiera. Notare l'emulazione "Protracker".

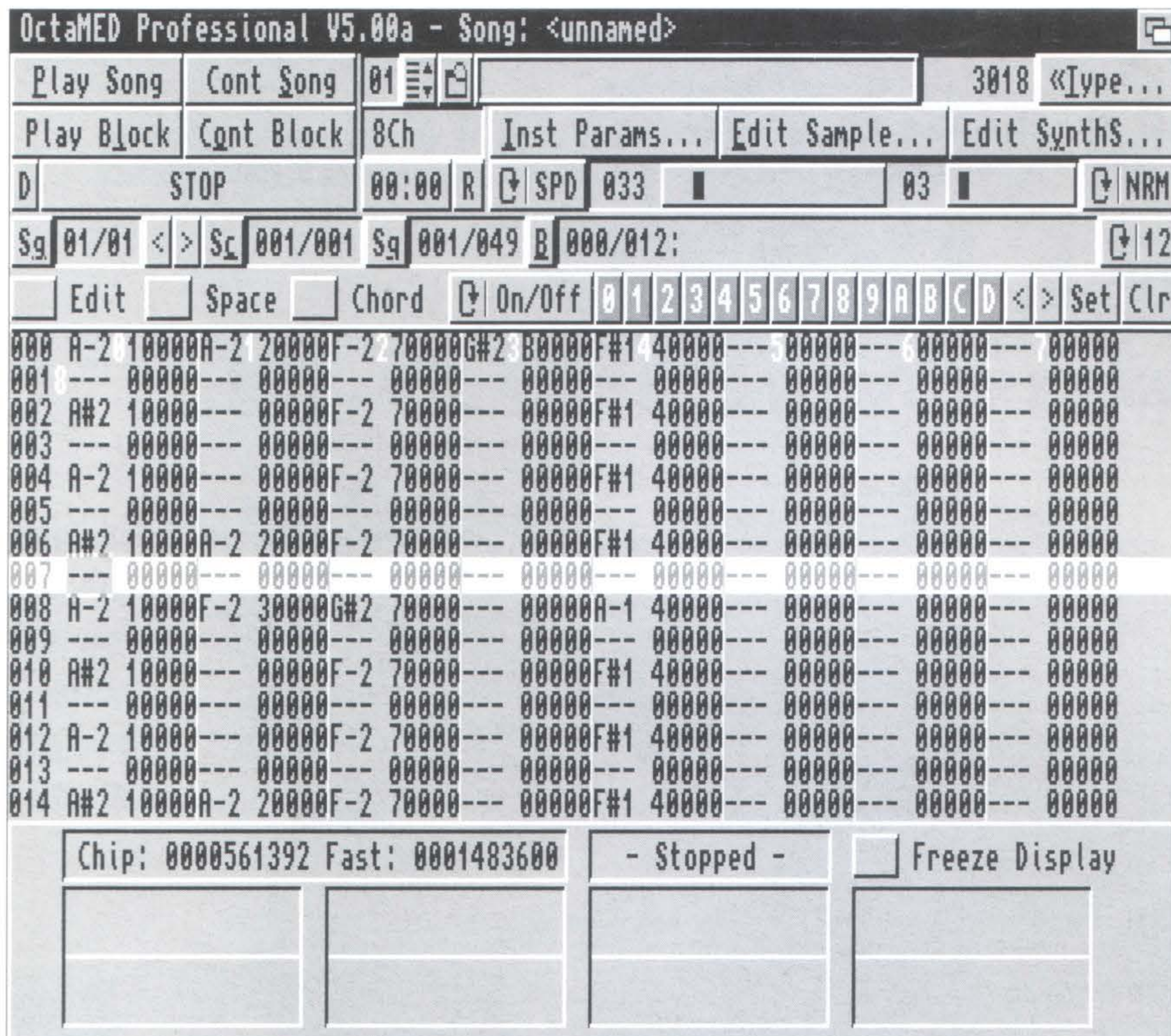
Il menu **MIDI** contiene ovviamente tutte le opzioni disponibili per il supporto dello standard Midi (Musical Instruments Digital Interface) che da qui può essere attivato o disattivato, e resettato. Si può decidere, tra l'altro, se e come inviare il segnale di sincronia, etc.

Oltre agli specifici menu presi in esame sino ad ora, "OctaMED 5.0" ne possiede altri che consentono una facile modifica del brano in memoria. Tramite il menu **Block** si ha, ad esempio, la possibilità di modificare i singoli blocchi che compongono la musica inserendo o cancellando linee o interi pezzi, copiandoli, unendoli. Il menu **Tracks** invece permette di modificare a proprio piacimento le varie tracce in uso, all'incirca nello stesso modo descritto per il menu Block.

LO SCHERMO

Esaurita la panoramica sui menu di "OctaMED 5.0", occupiamoci dei suoi gadget, che rendono molto più semplice ed immediato l'utilizzo del programma anche agli utenti più inesperti. I gadget si trovano nella parte superiore dello schermo, attivabili semplicemente tramite mouse. Consentono di suonare l'intero brano o un solo blocco, di fermare l'esecuzione, di riprenderla da dove la si è interrotta, di modificare i parametri degli strumenti (opzione già descritta a proposito del menu Instr), di modificare la velocità di esecuzione del brano tramite due slider.

Le opzioni però più immediate e potenti sono quelle che consentono di visualizzare la sequenza di esecuzione del brano, seguendola man mano che il brano stesso viene suonato, e di spostare l'esecuzione in un punto qualunque del pezzo memorizzato.

Nella parte superiore dello schermo troviamo, tra i vari gadget, il timer (minuti:secondi) dotato, come ogni timer che si rispetti, del relativo bottone di reset. Naturalmente, durante l'esecuzione del brano i quattro equalizzatori grafici ed i quattro a bande funzionano in perfetta sincronia. Un altro pregio del programma consiste nel fatto che se durante l'esecuzione del brano vorremo avere, magari contemporaneamente, la visualizzazione delle finestre contenenti la sequenza di esecuzione, quella dei blocchi suonati in quel momento, ed altro ancora, il programma offrirà una gestione di ciascuna finestra pressochè

OctaMED è in grado di spremere al massimo le prestazioni di Amiga e di eseguire brani musicali con otto voci (il doppio di quelle normalmente consentite) senza richiedere hardware sonoro aggiuntivo.

perfetta, senza la minima sbavatura.

LE INNOVAZIONI

La novità più appariscente della versione 5.0 di "OctaMED" rispetto alle precedenti consiste nel completo restyling del programma: quasi a voler rinnegare le sue origini di programma per smanettoni (stile "Protracker), "OctaMED" ha rinunciato alla precedente interfaccia utente a pulsanti e gadget colorati per adottare un look più serioso con menu e finestre in perfetto stile Intuition. Come sempre, "OctaMED 5.0" funziona in multitasking e non interferisce con l'esecuzione di altri programmi in memoria.

Ora "OctaMED" richiede la versione 2.04 o superiore del sistema operativo: i possessori di Amiga 500 o 2000 dotati del vecchio Kickstart 1.3 hanno quindi un motivo in più per effettuare l'upgrade. Il programma accessorio "**OctaMedPlayer**" incluso funziona invece con qualsiasi versione di Kickstart (anche sotto 1.2).

Anche la documentazione, vero punto dolente delle precedenti versioni del programma, è stata riscritta: ora essa è incorporata nel programma stesso, sotto forma di file ipertestuale in formato **AmigaGuide**. A patto di possedere la libreria Amigaguide.library nella propria directory Libs (fornita di serie con il Workbench 3.0 ed inclusa anche sul disco di "OctaMED" per i possessori di Workbench precedenti), è possibile premere in qualsiasi istante il pulsante Help per accedere ad un manuale interattivo in linea.

I brani musicali possono essere salvati, oltre che nel tradizionale formato modulo compatibile Soundtracker, anche sotto forma di file compressi: a questo scopo "OctaMED" utilizza, se presenti, le routine delle librerie di compressione Powerpacker.library e LH.library. La prima è fornita insieme al programma, mentre versioni aggiornate della seconda sono periodicamente reperibili sui dischi della collezione di Fred Fish.

La novità più gradita è rappresentata forse dalla localizzazione: i possessori di sistema operativo versione 2.1 o superiore, dotati della libreria **locale.library**, potranno caricare dei **catalog** alternativi contenenti la traduzione dei menu e dei messaggi interni del programma in altre lingue, italiano compreso, non appena saranno disponibili.

Tutte le texture di Imagine

Proseguiamo l'esame delle tecniche di texture mapping di Imagine con la descrizione dettagliata dell'aspetto e dei parametri di tutte le texture fornite con il programma.

di ANTONIO DE LORENZO
Seconda parte

Nel fascicolo precedente sono stati trattati i fondamenti del Texture Mapping di "Imagine", ovvero di quella tecnica che consente di aumentare i dettagli di superficie di oggetti 3D e, di conseguenza, il loro realismo. Questa tecnica è conosciuta anche come **Algoritmic Texture Mapping (ATM)**, ovvero procedure di mappatura tramite tessiture matematiche.

Abbiamo spiegato in cosa consistono le procedure ATM, come si applicano, ed abbiamo esaminato la trasformazione di una tessitura lungo un range di parametri (una tecnica denominata **Texture Morphing**), il relativo funzionamento e infine le combinazioni per sovrapposizione (**layer**) di texture diverse.

A partire dalla versione 2.0, "Imagine" inserisce di default alcuni valori nel riquadro di definizione della texture. Questi valori, naturalmente, possono essere variati a piacere dall'utente. Occorre ricordare ancora una volta che, dopo avere inserito ciascun valore numerico, è necessario confermarlo tramite la pressione del tasto Enter: in caso contrario "Imagine" non accetterà le cifre digitate.

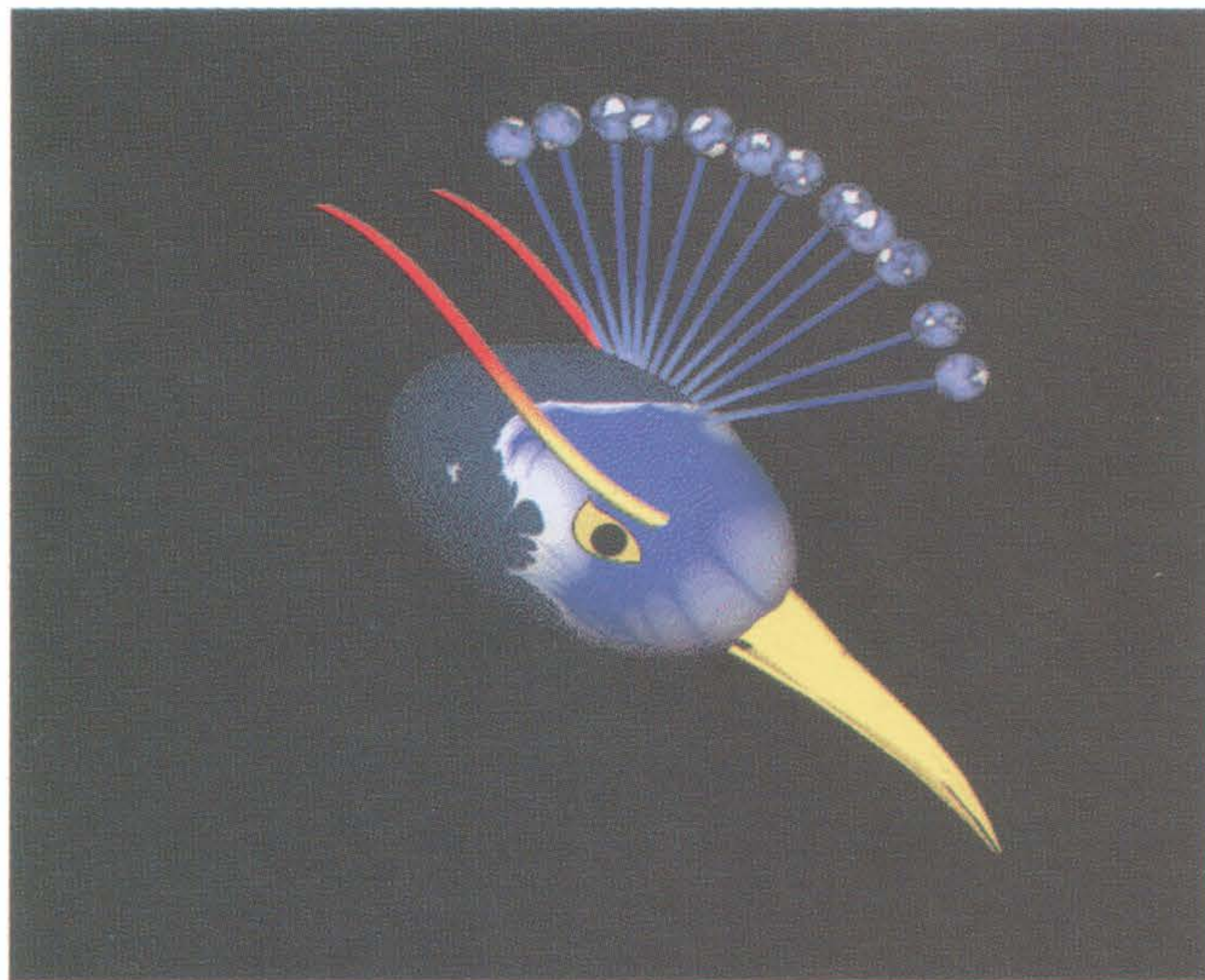
Ricordiamo infine che molte texture possiedono colorazioni proprie ma prendono il colore di fondo o quello di partenza dal colore impostato nel riquadro Detail, dopo aver selezionato per l'appunto l'opzione Color e aver scelto la tinta tramite gli slider RGB. Questo colore in molte tessiture può apparire trasparente e rivelare eventuali brush o altre tessiture sovrapposte.

Con la versione 2.0 di "Imagine" la Impulse fornisce 14 tessiture diverse, contenute nella directory "Textures" presente su uno dei dischetti della dotazione originale. Per i possessori di hard disk è consigliabile copiare l'intera directory su una partizione di lavoro: i file occupano pochissimo spazio (l'intera directory non raggiunge i 30 Kbyte!).

Passiamo ora a descrivere in dettaglio l'aspetto ed i parametri operativi di ogni texture disponibile.

ANGULAR

La texture **Angular** conferisce fino a cinque colori diversi (il sesto è quello presente nel riquadro **Color** del requester **Attributes**) ad un oggetto. Tutti i colori vengono applicati con una transizione sfumata tra un colore e il successivo. Per comprendere il modo di la-

vorare di questa texture occorre fare attenzione alla disposizione dei suoi assi. I parametri, che si riferiscono quindi alla disposizione e all'orientamento degli assi della tessitura, sono i seguenti:

Pos. X RGB: colore mappato nella parte positiva dell'asse X (vale a dire dal centro degli assi verso destra).

Neg. Y RGB: colore mappato nella parte negativa dell'asse Y (vale a dire dal centro degli assi verso la profondità).

Pos. Y RGB: colore mappato nella porzione positiva dell'asse Y (direzione che dal centro degli assi si reca verso l'utente che guarda lo schermo).

Neg. Z RGB: colore mappato nella porzione negativa dell'asse Z (vale a dire dall'origine degli assi verso il basso).

Pos. Z RGB: colore mappato nella porzione positiva dell'asse Z (vale a dire quella porzione che dall'origine degli assi si porta verso l'alto).

Il colore di ciascun asse è specificato dai soliti tre valori RGB: la tessitura non consente tuttavia di specificare l'ammontare di sfumatura tra un colore e l'altro, come avviene per le texture **Linear** e **Radial**, molto simili per compito e funzionamento.

LINEAR

La texture **Linear** è una tessitura tanto semplice quanto versatile da utilizzare. Il suo compito consiste nell'eseguire una transizione di colori tra quello specificato nel riquadro Attributes e quello inserito nel requester della texture.

Si può specificare il livello della transizione di colore, che può quindi essere una brusca variazione ad una sfumatura più o meno attenuata. Per conoscere il punto in cui iniziano la transizione e la direzione di

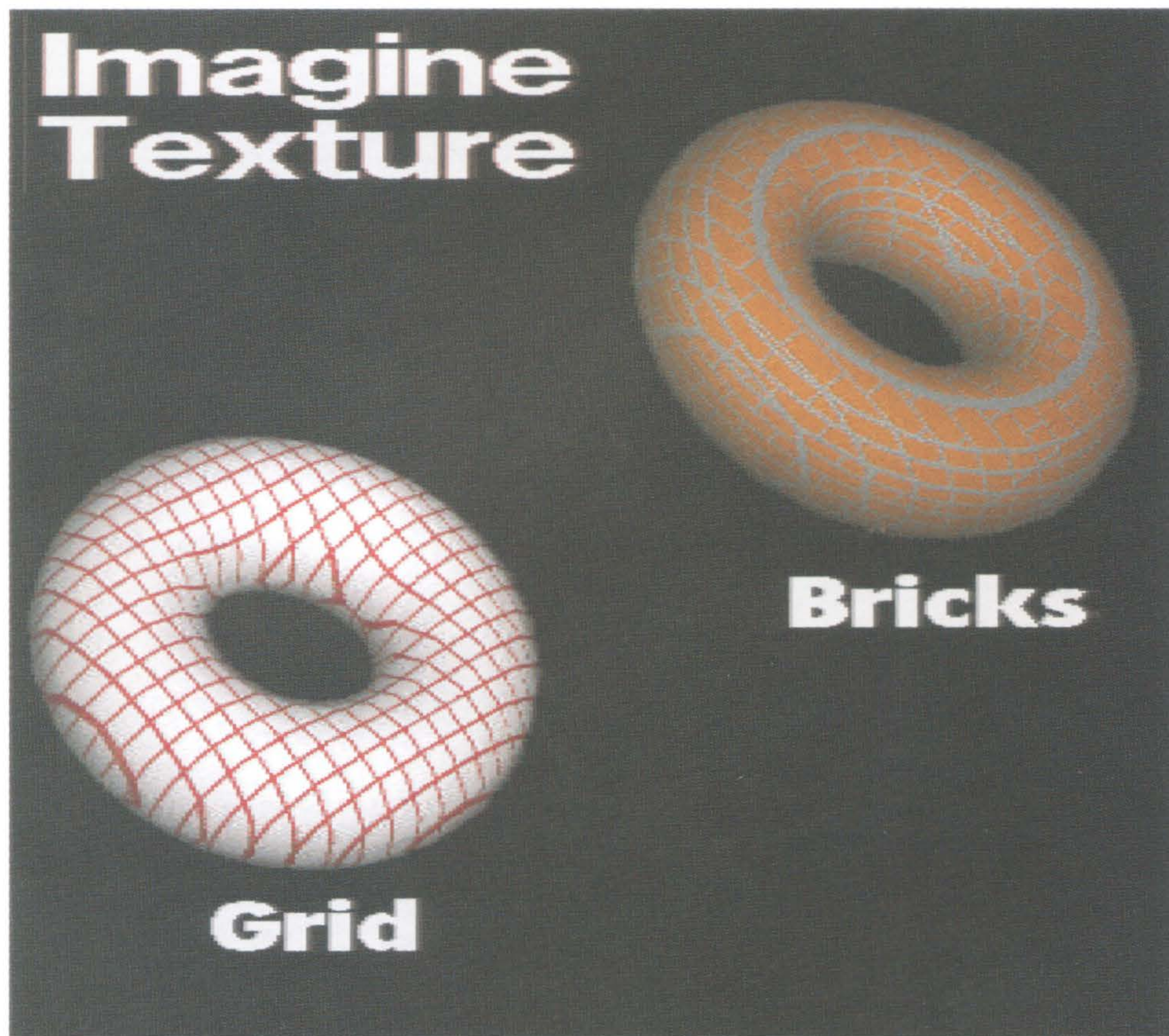
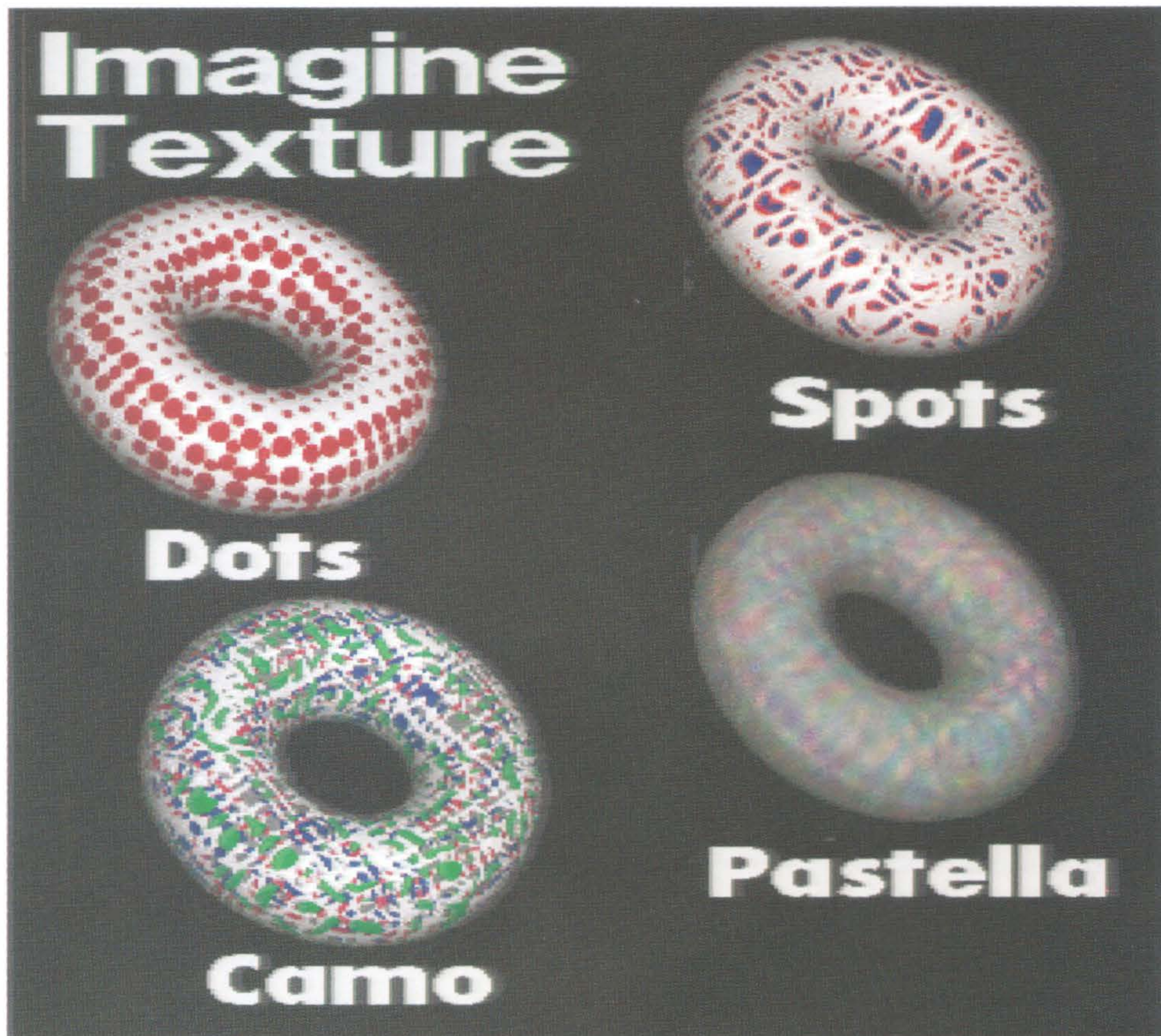
sfumatura vanno attentamente considerati gli assi della tessitura che, nell'esempio illustrato in queste pagine, si riducono all'origine e all'asse Z. L'algoritmo della tessitura inizia infatti a sfumare a partire dall'origine verso la porzione positiva dell'asse Z e dal colore di Attributes a quello specificato (nel nostro esempio dal bianco verso il rosso). Se si desidera che il primo colore non sia visibile o compaia solo in minima parte si dovranno spostare gli assi della tessitura per far in modo che solo l'asse Z ricopra l'intero oggetto. Parametri:

Transition Z Width: specifica l'estensione della sfumatura tra il colore presente in Attributes e quello proprio della tessitura. Un valore pari a 0 determina l'accostamento netto dei due colori (privo quindi di sfumatura) mentre per valori maggiori si estende la sfumatura.

Color, Reflect, Filter RGB: hanno lo stesso significato dei parametri cromatici di Attributes, ovvero ammontare del colore, riflessione ed eventuali trasparenze. Tutti e tre questi attributi sono da intendere come applicati nella porzione e direzione positiva dell'asse Z, vale a dire dall'origine verso l'alto.

Il parametro **Transition Z Width** specifica l'estensione della sfumatura. Se pertanto l'asse Z si estende per tutta l'altezza dell'oggetto e l'origine del medesimo viene spostata alla base dell'oggetto esso apparirà interamente sfumato. A differenza di **Angular** questa tessitura sfuma solo tra due colori. Se si desiderano più sfumature sarà utile utilizzare altre texture dello stesso tipo combinate.

RADIAL

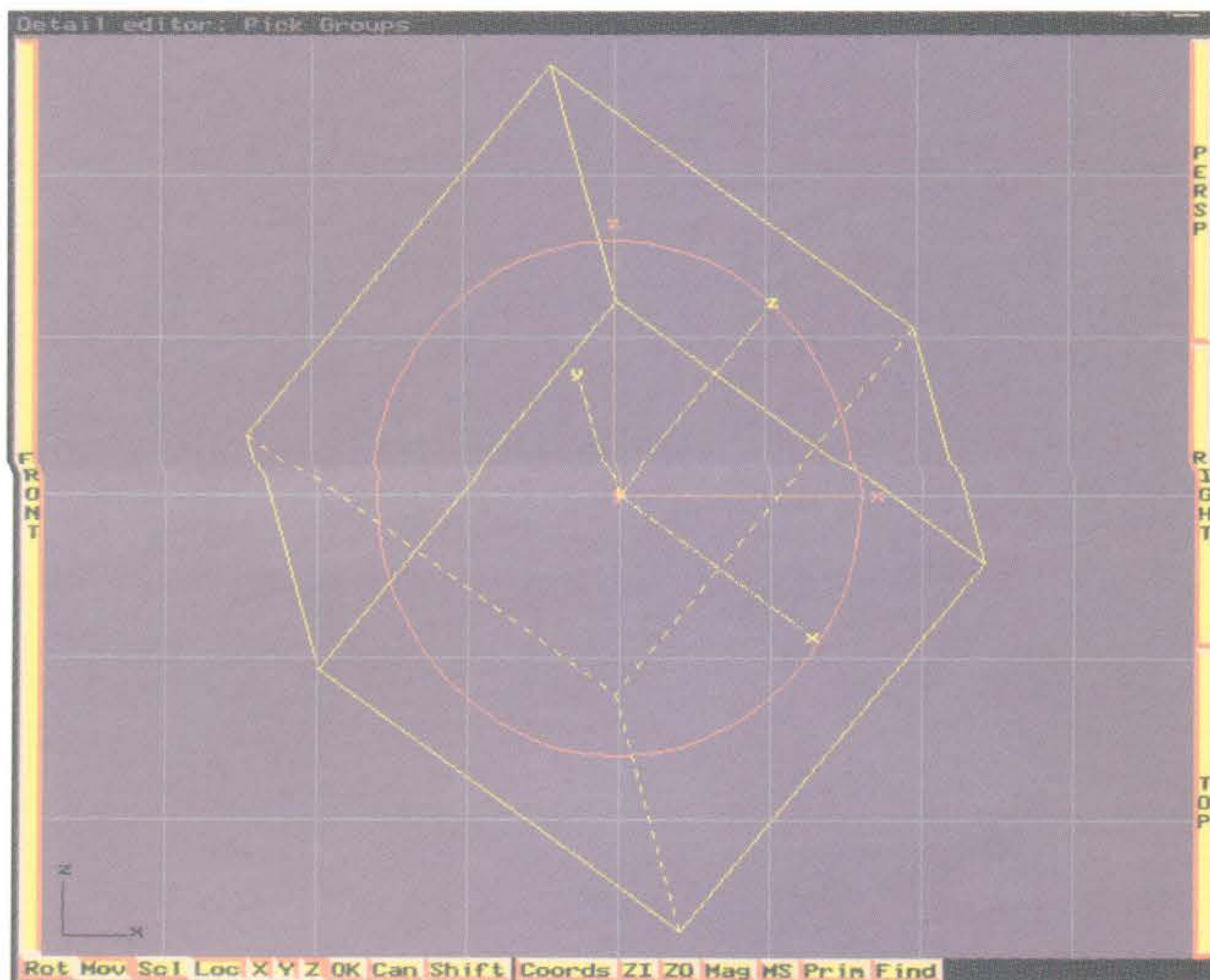
La texture **Radial** è molto simile a Linear per

funzionamento ed effetti: anche il suo compito consiste nello sfumare due colori (quello di Attributes e quello specificato) ma anziché farlo planarmente come Linear (agendo cioè su di una sola dimensione) lo fa radialmente, partendo cioè da un centro e distribuendosi nell'aspetto come su di una superficie sferica. Anche qui è possibile specificare l'estensione della sfumatura.

I parametri sono:

Start Radius: indica il raggio della sfera di sfumatura a partire dal centro degli assi della tessitura da cui iniziare a sfumare i due colori.

È chiaro che il valore deve essere inferiore all'estensione in unità dell'oggetto, altrimenti la sfumatura non sara visibile.

Transition Width: definisce la lunghezza della sfumatura su tutti e tre gli assi. Quanto più ci si allontana da 0 tanto più la sfumatura sarà morbida. Un valore pari a 0 segnerà una transizione a tinta netta senza sfumatura alcuna tra i due colori.

I valori di Transition Width sono valori numerici assoluti: ciò significa che il programma non considera valori negativi, approssimati sempre a 0.

E' fondamentale comprendere come sono disposti gli assi delle texture: la figura mostra la direzione degli assi (quelli positivi appaiono tratteggiati).

DOTS

Come indica il nome (Dots significa "punti"), questa tessitura procede a proiettare una griglia regolare di punti, in pratica conferendo un tipico aspetto "a pois" all'oggetto. Poiché i punti vengono trattati come se fossero delle sfere disposte a formare una griglia, essi appariranno di formato differente a seconda della distanza tra la superficie dell'oggetto e alla griglia di proiezione.

I parametri sono i seguenti:

Dots Spacing: specifica lo spazio che separa un punto dall'altro. Questo spazio viene riempito con il colore conferito all'oggetto dal quadro di Attributes o lascia trasparire eventuali altre tessiture applicate.

Dot Radius: è la grandezza del raggio di ciascun punto.

Color, Reflect, Filter RGB: stesso significato dei parametri cromatici di Attributes.

Ricordate che è possibile vedere punti di grandezza differente se l'oggetto attraversa il piano di proiezione in porzioni diverse, come nell'esempio mostrato nella nostra illustrazione. Infatti, a seconda del punto di taglio della griglia composta da sfere allineate, avremo una grandezza diversa dei singoli punti.

Per comprendere appieno questa modalità utilizzate un piano per proiettare la texture: inizialmente non vedrete nulla, poiché l'asse della tessitura è fissato in maniera errata ed occorre spostare gli assi della tessitura al di sopra o al di sotto del piano.

Notate anche come, allontanando o avvicinando gli assi, la grandezza dei punti non muti.

SPOTS

La texture **Spots** aggiunge casualmente macchie di colore sull'oggetto: esse non vengono tuttavia sovrapposte ma distanziate irregolarmente, come le chiazze sulla pelliccia di un leopardo. I parametri di questa texture sono:

Spot Spacing: distanza approssimativa tra le macchie di colore.

Random Seed: numero casuale per la generazione del motivo.

Color #1 RGB: colore dei contorni delle macchie.

Color #2 RGB: colore delle macchie principali.

CAMO

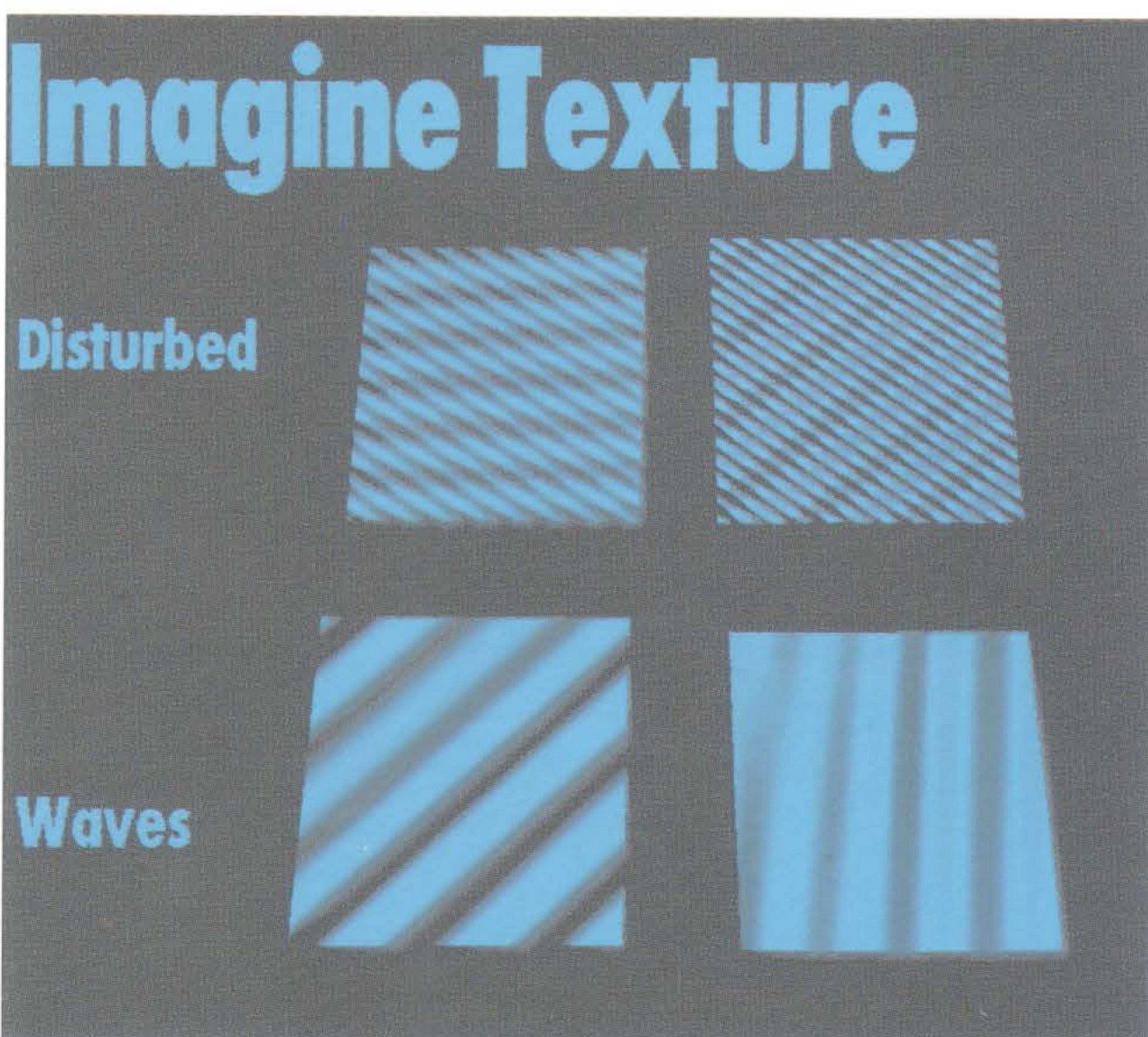
Il nome **Camo** è l'abbreviazione di Camouflage (che significa mimetizzazione): questa tessitura aggiunge, al pari di Spots, macchie casuali di colore. L'aspetto dell'oggetto risulta però molto simile a quello dei mezzi e degli indumenti militari mimetici, dai quali deriva il nome. Elenco parametri:

Spot Spacing: specifica la distanza approssimativa (dal momento che le macchie sono casuali) tra le singole macchie di colore.

Random Seed: numero casuale per la generazione del motivo.

RGB Color 1-4: è possibile specificare fino a quattro colori diversi per la composizione delle macchie.

# of colors: numero di colori da utilizzare. L'introduzione della cifra 1 farà sì che sia utilizzato solo il primo colore, mentre 4 applicherà tutti i colori specificati.

L'ordine numerico dei colori (da 1 a 4) rispecchia il loro ordine di sovrapposizione: questo significa che le macchie del terzo colore potrannno parzialmente sovrapporsi a quelle del secondo colore, che sarà situato nello strato più

superficiale. Entrambi i colori giaceranno quindi sotto quello contraddistinto dal numero 1.

PASTELLA

Anche questa tessitura produce macchie casuali di colore: le chiazze però risultano questa volta rese con tinte molto attenuate ed i colori sono variamente mescolati senza mai linee troppo marcate, proprio come se fossero state tracciati con pastelli a cera. Parametri:

Detail Size: la grandezza approssimativa delle macchie di colore.

Random Seed: numero casuale per la generazione del motivo.

Color, Reflect, Filter RGB: stesso significato dei parametri cromatici di Attributes, ovvero: ammontare del colore, riflessione ed eventuali trasparenze dei punti. In questa tessitura tutti i colori vengono attenuati, diluiti, resi insaturi.

GRID

L'utilizzo della texture **Grid** è molto semplice: essa conferisce un aspetto "grigliato" alla superficie sulla quale viene applicata. Grid rappresenta una semplificazione della tessitura **Bricks** (vedi oltre), utilizzata per simulare l'aspetto di un muro di mattoni. Elenco parametri:

Grid Size: specifica lo spazio compreso tra linee adiacenti.

Line Size: specifica la grandezza delle singole linee.

Color, Reflect, Filter RGB: attributi propri delle linee; il colore ed altri attributi degli spazi compresi tra le linee vengono specificati dal riquadro di Attributes.

Se applicata su un piano (primitiva **Plane**) questa tessitura produce, con i parametri di default, delle semplici linee continue. Aggiungendo una seconda texture Grid con i medesimi colori e parametri, ma ruotata di 90 gradi, si ottiene una griglia perfetta. Due o più texture Grid possono inoltre essere sistemate in angolazioni e posizioni differenti per ottenere interessanti tipologie di suddivisioni regolari.

BRICKS

Questa texture è un classico dei programmi 3D: come suggerisce il nome, il suo compito è quello di ricoprire una superficie con l'andamento tipico di un muro di mattoni. L'aspetto del muro viene reso tramite l'utilizzo di un pattern del quale è possibile specificare accuratamente i vari parametri, compresi il colore e l'estensione della malta tra i singoli mattoni.

Contrariamente a quello che si potrebbe pensare, in realtà questa tessitura non aggiunge mattoni ma proprio la malta.

Le caratteristiche definite nel riquadro di Attributes specificano invece i particolari dei singoli mattoni, che quindi possono lasciar trasparire anche una eventuale seconda texture.

Se per esempio volessimo mattoni dall'aspetto legnoso, sarà sufficiente aggiungere una seconda texture (**Wood** in questo caso) per ottenere il risultato voluto; oppure ancora sfumature di colore tramite l'applicazione delle tre texture **Angular**, **Linear** e **Radial** viste in apertura.

Questa tessitura è volumetrica su tre assi, pertanto va pensata in tre dimensioni. Se in un cubo si vedono i due lati divisi da uno spigolo non necessariamente questi si uniscono in maniera regolare (con angolature perfette); il tutto dipende, come al solito, dall'intersezione della superficie dell'oggetto col volume della tessitura (si veda la prima puntata di questo articolo). Parametri:

X, Y, Z Size: le dimensioni del singolo mattone. Un tipico muro di mattoni possiede solitamente un rapporto ben definito tra le tre grandezze, pari rispettivamente a 6:3:2. È possibile naturalmente cambiare questi rapporti e, con 1:1:1, ottenere mattoni perfettamente cubici.

Mortar Size: la larghezza della malta specificata nei colori più sotto col parametro Mortar Color.

X, Z shift with Z, Y: la sovrapposizione in file ordinate di mattoni consente di specificare se posizionarli ordinatamente in file verticali allineate (cone fa la texture Grid) o se invece specificarne l'ammontare dello spostamento (shift).

Questo deriva dal fatto che, per ovvi motivi operativi, nella realtà i mattoni

sono sfasati ordinatamente (cioè per traslazioni orizzontali sempre costanti). Se osservate attentamente un muro vi accorgerete come nella realtà questo spostamento sia solitamente pari alla metà della lunghezza di un singolo mattone, ovvero su ogni mattone poggiano due metà di altrettanti mattoni (con l'eccezione naturalmente di quelli posizionati negli angoli).

Questo si ottiene ponendo a metà della lunghezza del mattone (Size X) il parametro **X shift with Z**.

Mortar Color, Reflect, Filter RGB: attributi della malta.

CHECKS

Checks è probabilmente la texture più diffusa in grafica 3D: tutti i programmi di ray tracing fin dal loro primo apparire l'hanno sempre implementata.

Serve naturalmente per conferire un aspetto a scacchi agli oggetti e, per la sua facilità di applicazione, viene spesso impiegata dagli utenti alle prime armi per realizzare le classiche immagini con sfere lucenti su pavimenti a scacchi.

Checks va immaginata come una sovrapposizione di cubi di colori alternati: quindi, mentre la sua applicazione su oggetti piani non crea particolari difficoltà, è più difficile prevederne gli effetti finali se si mappano oggetti complessi. Dal momento che la tessitura è volumetrica e si estende quindi in tutte le direzioni, l'aspetto finale dell'oggetto dipende dai punti d'intersezione di quest'ultimo con gli assi della tessitura. Elenco Parametri:

Check Size: la grandezza di un lato del singolo quadrato espresso al solito in unità. Fate attenzione al rapporto del singolo quadrato con l'intero oggetto per ottenere scacchi della dimensione voluta.

Color, Reflect, Filter RGB: attributi di uno dei due scacchi della tessitura; gli attributi del secondo con cui si alterna vengono conferiti tramite il solito riquadro Attributes.

CHECKS2

La texture **Checks2** è molto simile alla precedente, ma si comporta come una tessitura 2D ed è quindi più adatta ad essere applicata ad oggetti planari o con parti complanari.

Lo sviluppo della tessitura avviene lungo due sole direzioni: invece di immaginarla, come la precedente, sotto forma di cubi alternati sovrapposti, essa va pensata come una serie di colonne alternate a base quadrata che si estendono all'infinito lungo l'asse Z. Parametri:

Check Size: la grandezza di un lato del singolo quadrato espresso, al solito, in unità. Anche qui occorre fare attenzione al rapporto del singolo quadrato con l'intero oggetto per ottenere scacchi della dimensione desiderata.

Color, Reflect, Filter RGB: attributi di uno dei due scacchi della tessitura.

DISTURBED

Questa texture conferisce un aspetto molto particolare all'oggetto sul quale viene applicata, e riproduce la superficie increspata di un liquido.

Disturbed non agisce sui colori dell'oggetto, limitandosi ad intervenire sulla riflessione della luce sulla sua superficie solida per simulare un andamento in rilievo e leggermente increspato.

L'aspetto finale va pensato come l'incrocio di due sorgenti separate d'increspazione le cui onde si allargano concentricamente. I parametri:

Amount < 1: controlla l'altezza apparente delle onde. Si consigliano valori minori di 1, diciamo da 0.25 a diminuire. 0 annulla l'effetto, un valore maggiore di 1 o 2 "confonde le acque".

Wavelenght: specifica la distanza tra le creste delle onde; questo valore va scelto in relazione alla grandezza dell'oggetto su cui viene applicata la texture. Si consigliano valori pari a circa 1/10 della lunghezza dell'intero oggetto.

X Separation: come abbiamo detto, il risultato della texture può essere considerato come intersezione di due forme d'onda. Questo parametro, insieme al seguente, controlla l'interferenza delle due onde e più preciusamente la fase relativa tra di esse. In genere è consigliabile inserire un valore pari a metà o uguale a quello inserito in Wavelenght. Un valore pari a 0 annulla le interferenze

tra le sorgenti delle forme d'onda e l'effetto sarà reso in maniera molto regolare.

Small < 1: è l'angolo tra le direzioni delle due forme d'onda. Perturba la tessitura in maniera rilevante per valori maggiori di 1: il valore consigliato si aggira intorno a 0,5.

La tessitura **Disturbed** si presta, insieme alla successiva, alla realizzazione di animazioni (dynamic texture) ma i risultati non sono affatto semplici da ottenere e da padroneggiare tant'è che nella maggior parte dei casi si preferisce ricorrere all'effetto **Ripple**, selezionabile nell'Action Editor. Il difetto di Disturbed sta proprio nella sua perfezione: le increspature sono troppo regolari ed omogenee per simulare realisticamente un liquido. Si ottengono risultati migliori con la texture **Waves**. Il solido più consigliabile per l'applicazione è il piano infinito (**Ground**).

WAVES

Come la texture precedente anche **Waves** serve per conferire un aspetto liquido alla superficie di applicazione. Non interviene nella modifica dell'aspetto fisico o dei colori ma solo regolando il comportamento della luce sulla superficie. La texture aggiunge onde regolari ed in rilievo, come quelle del mare, e viene considerata dai programmatori Impulse come una delle migliori implementazioni di texture dell'intero programma. Vediamo i parametri:

Wavelength: la distanza tra le creste di due onde consecutive.

Amplitude: è la distanza che ogni singola onda percorre lungo l'asse Z o, se preferite, l'altezza delle onde.

Distance Traveled: il percorso delle onde in movimento. Questo è il parametro da incrementare nel tempo per avere un movimento ondoso fluido. Per maggiori particolarità sul Texture Morphing rimandiamo il lettore alla prima parte apparsa sul fascicolo precedente.

Waves si presta particolarmente, ancor più di **Disturbed**, ad essere animata. Il parametro da variare nell'animazione è **Distance Traveled** ma possono anche essere cambiati contemporaneamente i restanti parametri esaminati.

WOOD

L'ultima texture in esame è tra le più utilizzate in assoluto, essendo un altro classico in grafica 3D. **Wood**, come dice il nome, è la texture preposta alla realizzazione di superfici dal tipico aspetto legnoso. Essa descrive infatti le venature del legno in un modello ideale che può essere immaginato come composto da tante venature concentriche (proprio come si presenta nella realtà l'aspetto di un tronco tagliato).

Queste venature possono avere aspetto perturbato e varia grandezza ed andamento, oltre che naturalmente mostrare diversi accostamenti cromatici (colore delle venature e del fondo).

L'asse da considerare nell'applicazione di questa texture è quello Y. Le venature infatti si succedono lungo questo asse risultando pertanto perpendicolari (l'asse Y passa, per intenderci, per il centro degli anelli concentrici componenti le venature).

I migliori risultati si ottengono variando la posizione di default dell'asse della texture: a volte anche movimenti minimi incrementano notevolmente il realismo.

Generalmente i migliori risultati si ottengono portando l'asse Y della texture più o meno parallelamente (meglio approssimare per difetto, con una leggera convergenza o divergenza) all'asse maggiore dell'oggetto. I parametri sono:

Color R,G,B: colore delle venature. Solitamente sono di colore più scuro rispetto al fondo, tendente al rossiccio: naturalmente ciò dipende dal tipo di legno che s'intende simulare.

Ring Spacing: la distanza tra le venature del legno. Un valore basso incrementerà il numero di venature ma nel contempo ne ridurrà la larghezza.

Exponent: specifica la larghezza delle singole venature. Per valori maggiori di 4 o 5 esse divengono progressivamente più sottili fino ad assumere un aspetto filiforme.

Variation: è il parametro che stabilisce la variabilità delle venature o, se preferite, il loro aspetto più o meno regolare. Per valori pari a 0.1 l'aspetto risulterà molto omogeneo e regolare. Per valori maggiori di 2 o 3 e progressivamente incrementati ne aumenterà l'irregolarità.

Random Seed: Numero casuale per la generazione del motivo.

Molti utenti di "Imagine" cercano di simulare l'aspetto del marmo mediante questa tessitura (consigliati erroneamente anche dalla stessa Impulse), nella stragrande maggioranza dei casi con scarsissimi risultati dal punto di vista del realismo. Checché ne dica e suggerisca la Impulse, è praticamente impossibile ottenere un marmo anche di modesta qualità con questa tessitura: per esigenze di questo tipo è molto più fruttuoso affidarsi alle tecniche di brush mapping oppure all'ottima texture **Marble Vein**, presente nella raccolta commerciale "**Essence**" di Steve Worley e Glenn Lewis, comprendente ben 66 nuove texture per Imagine di qualità e varietà eccezionali. Ne parleremo in un prossimo fascicolo di AmigaByte.

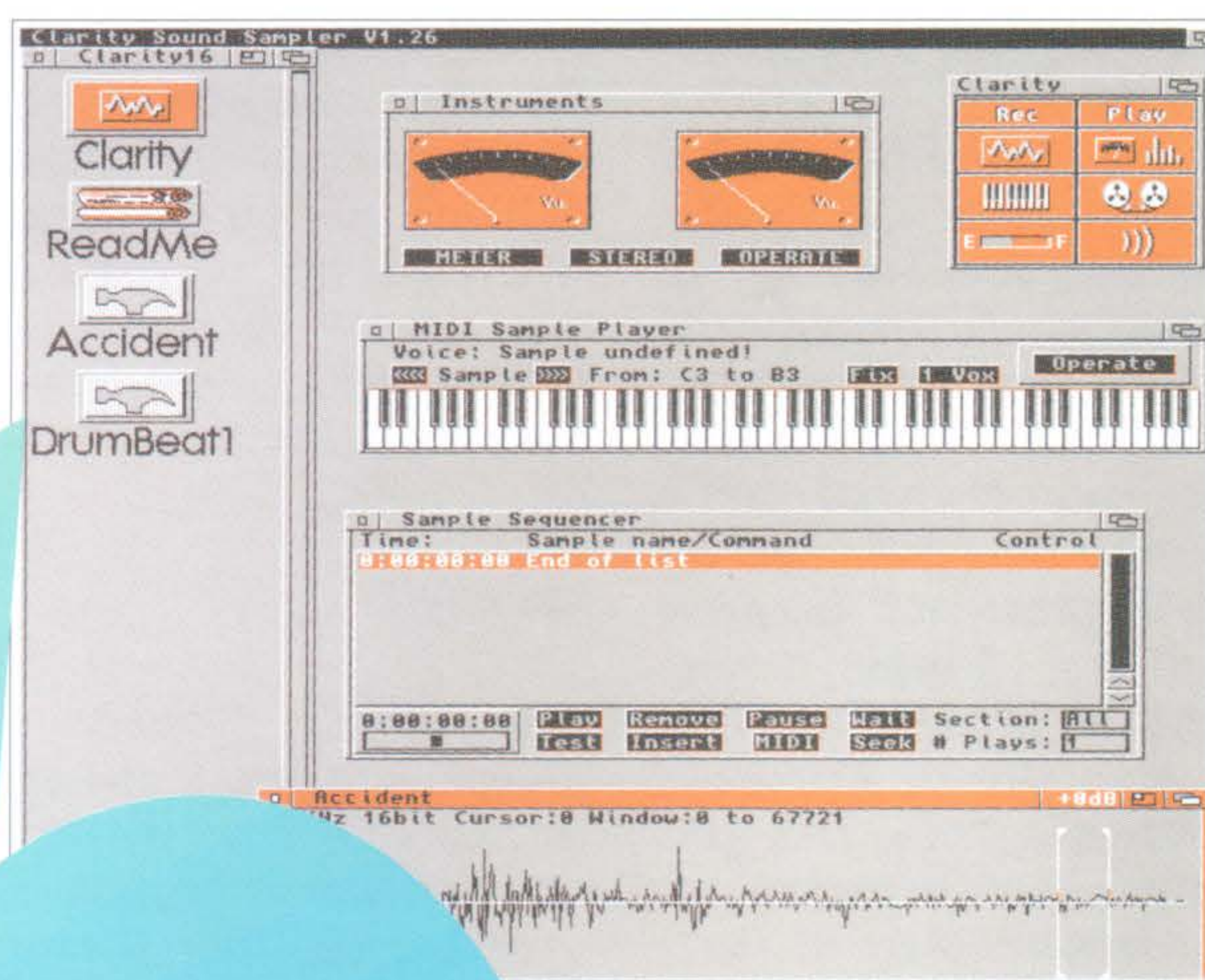
microdeal

Con la strabiliante qualità della tecnologia audio a 16 bit, il campionatore **CLARITY 16** comprende due convertitori Analogico/Digitale e Digitale/Analogico a 16 bit che consentono la digitalizzazione in **STEREO**.

Il sistema può campionare da qualsiasi apparecchio dedicato, come ad esempio lettori di CD, registratori a cassetta, DAT etc. Sono comprese anche due uscite Phono per la connessione ad un amplificatore o ad un mixer. La qualità audio in uscita non ha niente da invidiare ai migliori Compact Disc: la frequenza di campionamento raggiunge i **44.1 KHz** a 16 bit in stereo (lo standard per la masterizzazione del segnale audio). L'hardware si collega a qualsiasi modello di Amiga (dotato di almeno 1MB Ram) tramite la porta seriale e la porta parallela: le due porte vengono utilizzate contemporaneamente per un più alto controllo del segnale audio.

CLARITY 16 comprende anche un'**interfaccia MIDI** compatibile con la maggior parte del software di sequencing esistente, per il controllo di tastiere o altri strumenti musicali.

Il programma di **Editing** funziona in pieno multitasking (grazie al sistema operativo di Amiga), con interfaccia a finestre: si possono caricare, editare e visualizzare diversi campionamenti contemporaneamente, miscelare suoni a 8 bit con campionamenti a 16 bit, convertendo liberamente i due formati. La frequenza di campionamento fino a 44.1 KHz permette all'apparecchio di risintetizzare il suono a qualsiasi velocità.

I campionamenti possono essere suonati attraverso le uscite Phono a 16 bit di CLARITY 16 oppure tramite le uscite audio di Amiga, che tramite complessi algoritmi di calcolo riescono a riprodurre una risoluzione sonora massima di 14 bit.

L'editor di CLARITY 16 supporta tutte le funzioni di un buon programma di campionamento, tra cui: Cut & Paste, Overlay, Insert, Mix, Delete, Hide, Volume Up/Down, Fade In/Out, Normalize, Reverse, Sample, Play, Monitor, Sample/Play Block, Trigger Sampling, Channel Swap, Stereo Pan, Loop Fade, Load Sample (1, 3, 5 voci 8SVX/IFF, AVR e AIFF), Save Sample.

L'editor offre anche avanzate forme di editing come l'analisi Fourier del suono tramite FFT tridimensionali, **effetti speciali in tempo reale** (come Echo, Flange, Reverb, Chorus e Distortion), **Digital Filtering** (Band Pass, Low Pass, High Pass e Band Stop) e risintetizzazione dei campionamenti a qualsiasi frequenza. Il monitoring degli ingressi audio è possibile attraverso **oscilloscopi stereo**, Mono/Stereo FFT (Fast Fourier Transforms) o VU Meter, tutti in tempo reale. Il MIDI menu trasforma Amiga in un emulatore di tastiera MIDI multitimbrica. Campionamenti Mono/Stereo possono essere assegnati a qualsiasi singola nota o range di note in un'ampiezza di sette ottave.

Si possono registrare e caricare da disco complete assegnazioni di tastiera (con setting/splits). L'editor offre anche un facile ma potente **Sample Sequencer**. Questo permette di arrangiare, remixare i propri campionamenti: basta caricarli e decidere quante volte il programma deve suonarli e in quale ordine, per produrre remix professionali dei vostri lavori.

AMIGA

clarity

campionatore sonoro stereo a 16 bit

Clarity 16 (lire 416.000 Iva Incl.) è distribuito da Computerland Srl - Via Cenisio 55/C 20154 Milano - Tel. 02-33.10.42.36. Si effettuano spedizioni contrassegno.

la collezione FISH DISK dal 851 al 870

a cura di Marco Dufour

851

AmigaWorld v1.1

Questo programma vi permette di consultare e confrontare tra loro le informazioni riguardanti la maggior parte dei paesi del mondo: selezionando la nazione è possibile avere le informazioni riguardanti l'area, la popolazione, la lingua, la moneta ecc. E' facilmente configurabile in diverse lingue: inglese, tedesco, olandese e svedese. Richiede 1 megabyte di memoria. La precedente versione freeware è presente sul disco Fish 804. E' possibile richiedere i file di sorgente in Modula-2 presso l'autore Wolfang Lug.

ArmyMiner v1.0

La più recente versione di questo gioco divenuto ormai classico: bisogna trovare e disinnescare le mine in un campo. Dispone di moltissime opzioni e funziona su sistema operativo 1.3 e 2.0, sia NTSC che PAL. E' disponibile solo il file compilato. Autore: Alain Laferriere.

GraphPaper v1.2

Utilità destinata al disegno di carta millimetrata. Si ha a disposizione un gran numero di opzioni come ad esempio la possibilità di utilizzare scale logaritmiche. La stampa può essere eseguita con qualsiasi stampante grafica. File di sorgente incluso. Autore: Bill Ames

HyperAnsi v1.6

E' un text editor in standard ANSI. Permette di editare fino a 999 pagine allo stesso tempo per mezzo di un sistema a pagine trasparenti capace di vedere attraverso le varie pagine (e di salvare il tutto in un unica pagina). E' l'ideale per la creazione di testi di presentazione per club di utenti Amiga. Dispone di numerose funzioni. Il programma è shareware, è disponibile solo il file compilato. La precedente versione (la 1.02) è presente sul disco Fish 803. Autore: Mike D. Nelson.

SingleFile v1.0

Una piccola utilità che determina se un file è presente più volte all'interno di diverse directory. E' un comando CLI ed è disponibile solo il programma compilato. Shareware. Autore: Phil Dobranski.

"ArmyMiner" di Alain Laferriere (Fish Disk 851)

852

CPUClr v3.20

Questo piccolissimo programma da inserire nella startup-sequence è studiato sulla scia di CpuBlit. Questo rimpiazza la routine BltClear( ) della graphics.library con una routine ottimizzata per il processore 68020 o superiore (che naturalmente è richiesto). Praticamente fa svolgere il refresh video al processore centrale al posto del blitter. I tempi migliorano del 60% con un 68020, ma processori più veloci raggiungono percentuali maggiori. La versione precedente (2.0) è presente sul disco Fish 709. Sono inclusi i file sorgente. Autore: Peter Simons.

OriginsDemo v1.06

La versione dimostrativa di un programma commerciale in grado di catalogare informazioni genealogiche. Richiede 1 megabyte di memoria, sistema operativo 1.3 o superiore e la libreria arp.library. E' presente solo il programma compilato. Autore: Jeff Lavin.

ReSourceDemo v.512

La versione dimostrativa di un disassembler commerciale. Ha a disposizione più di 900 funzioni e un aiuto in linea tipo AmigaGuide. Richiede un minimo di 1 megabyte di memoria Ram, sistema operativo 1.3 o superiore e la libreria arp.library. La versione precedente (3.06) è presente sul disco Fish 232. E' presente solo il programma compilato. Autore: Glen McDiarmid.

853

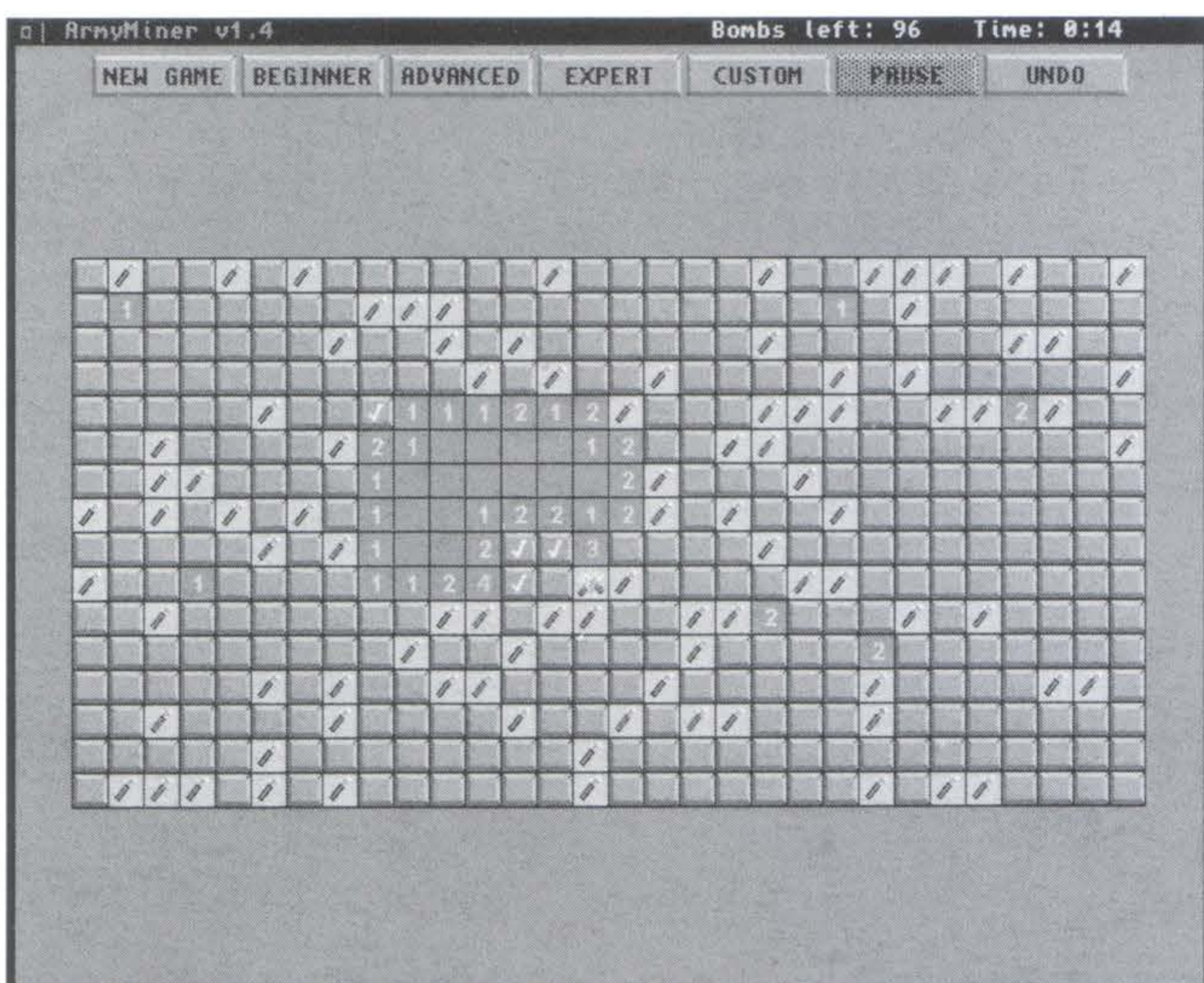
ADtoHT v1.01

Questo semplice programma serve a convertire i file AutoDoc in file eseguibili con AmigaGuide. Richiede il sistema operativo 2.0+. E' incluso il file di sorgente. ShareWare. Autore: Christian Stieber.

ApplSizer v0.61

Un'utilità in formato AppIcon in grado di dare le dimensioni di dischetti, cassetti o file in byte, blocchi e dimensioni totali. Richiede il KickStart 37.175 o superiore, supporta fino a 5 tooltype. La versione precedente (0.41) è presente sul disco Fish 802. E' presente solo il programma compilato. Autore: Gérard Cornu.

Hyper v1.17e

Vi porterà nel mondo dei file creati per AmigaGuide della Commodore. Dispone di una porta Arexx che gli permette di essere attivato da altri programmi. Necessita del sistema operativo 2.0+. La versione precedente (1.15a) è presente sul disco

Fish 786. E' presente solo il programma compilato. Il programma è ShareWare. Autore: Bernd Koesling (Koessi).

IconAutorDemo v1.08

Questa utility costituisce una valida alternativa al programma IconEdit2.0 del Workbench. Può trasformare immagini o brush IFF in brush a 2 bitplane o in icone con i colori del Workbench 2.0. E' disponibile un aiuto in linea attraverso il programma Hyper (sullo stesso disco). E' una versione dimostrativa limitata al trattamento delle immagini demo fornite. Richiede il sistema operativo 2.0. La versione precedente (1.06) è presente sul disco Fish 786. E' presente solo il programma compilato. Il programma è ShareWare. Autore: Bernd Koesling (Koessi).

MapTrix v1.0

E' un generatore di texture in grado di fornire numerosi effetti frattali come montagne, nuvole ecc. Supporta anche l'adattatore grafico DCTV. Richiede il sistema operativo 2.0+. E' presente solo il programma compilato. Il programma è ShareWare. Autore: Alexander D. DeBurie.

PhxAss v3.0

E' un Assembler 68000 molto completo (accetta gli *includes*, 12 operazioni aritmetiche, codici reindirizzabili e assoluti, ecc.). La versione precedente (2.11) è presente sul disco Fish 749. E' presente solo il programma compilato. Autore: Frank Wille.

PhxLnk v1.35

Un piccolissimo linker per dati e codici di piccole dimensioni. Non accetta gli *hunks overlays*. La versione precedente (1.27) è presente sul disco Fish 749. E' presente solo il programma compilato. Autore: Frank Wille.

QDisk v1.0

Questa piccola utility per Workbench 2.x o superiore rende disponibili le informazioni riguardanti i dischi (simile al comando *info*). Supporta alcuni *tooltypes*. E' presente solo il programma compilato. Autore: Norman Baccari.

Fish 854

DiskMate v4.1

Questo è un programma molto compatto in grado di formattare, cancellare, copiare e verificare dischi Dos e non. La versione precedente (3.0) è presente sul disco Fish 804. E' presente solo il programma compilato. Autore: Malcolm Harvey.

DRAFU v0.82

"Draw a function" (disegna una funzione). Può calcolare diverse funzioni matematiche tra le quali anche gli integrali. E' presente una porta Arexx. Questa versione è compatibile con qualsiasi versione di sistema operativo a partire dalla 1.2. E' disponibile solo il file compilato.

"Solitaire Samp" di Richard Brown
(Fish Disk 857)

Autori: Andreas Kleinet & Ulrich Degens.

Upcat v1.0

Questo è un programma che permette di catalogare i propri dischetti. Prende le informazioni automaticamente inserendo il dischetto. Sono disponibili moltissime opzioni. Il programma è FreeWare. E' disponibile solo il file compilato. Autore: Frans Zuydwijk.

Fish 855

Banner v1.4

Questa utility vi permette di creare veri e propri striscioni grazie ad una gestione particolare della stampante. Si possono stampare scritte di lunghezza e grandezza definibile e sono presenti diversi font di caratteri per ogni genere di testo. E' possibile utilizzare anche propri font. E' presente solo il programma compilato. Autore: Tobias Ferber.

KeyCall v1.3.2

Questo programma consente di ridefinire i comandi dei tasti funzione da F1 a F10. Se si utilizzano spesso alcuni precisi comandi *shell* o si vogliono lanciare programmi semplicemente premendo un tasto, KeyCall è il programma ideale. Funziona su sistema operativo 1.3 e 2.0, sia NTSC che PAL. E' disponibile solo il file compilato. Autore: Mick Seymour.

LP v1.18

Questa è una utilità per preparare dei file di testo pronti per essere stampati. Sono inclusi due programmi che generano file *Whith* per LP. E' disponibile il file di sorgente in linguaggio C. Autore: Tobias Farber.

HWGRCS

E' un adattamento per Amiga del *Revision Control System* (RCS) 5.6. Questa versione è stata completamente riscritta in rapporto alle versioni che si trovano sui dischi Fish 281, 282, 451. RCS manipola file di testo nei formati RCS 5.6, GNU DIFF 1.15 e LP. Questo sistema contiene i file eseguibili e la documentazione. Autori: numerosi. Autore conversione per Amiga: Heinz Wrobel. Documentazione: Hans Joachim Widmaier.

Fish 856

HWGRCS

File sorgente del programma presente sul disco Fish 855.

ButlerJames

E' un programma per la gestione dei dati destinati inizialmente al trattamento degli indirizzi. E' compatibile con tutti i sistemi operativi a partire dalla versione 1.2. E' disponibile solo il file compilato. Autore: Christoph Zens.

DockImages

Questa è una collezione di pennelli da utilizzare con i programmi Amidock (Gary Knight), ToolManager (Stefan Becker) e simili. E' coperta gran parte degli applicativi. Autori: vari. Raccolta realizzata da Wolf-Peter Dehnick.

Fish 857

AnimBrushes

Una collezione di otto *AnimBrushes* da utilizzare con ToolManager 2.0 (© 1990-92 Stefan Becker). Sono studiati per funzionare su uno schermo a 4 colori in alta risoluzione non interlacciata (640 x 256). Autore: Gérard Cornu.

Eval v1.12

E' un calcolatore per espressioni a virgola mobile con gestione di variabili. Permette di inserire formule in tutte le basi numeriche e utilizza una sintassi simile al linguaggio C. E' presente il file di sorgente in linguaggio C ANSI, facilmente adattabile. Autore: Will Menninger.

MakePatch v0.017

Questa utility legge la struttura di un file, la compara alla sua ultima versione e crea un nuovo file contenente solo la differenza tra le due versioni. Può essere utile per diffondere solamente gli aggiornamenti di un programma piuttosto che il programma intero. E' compreso il sorgente in Assembler. Richiede il sistema operativo 2.04 come minimo. Autore: Peter Simons.

SolitaireSamp

Una piccola raccolta di cinque

"SuperDark" di Thomas Landspurg
(Fish Disk 858)

giochi di carte sullo stile del *Solitario*. Sono compresi aiuti in lingua e istruzioni per ogni gioco. E' disponibile solo il file compilato. Autori: Richard Brown & Tower Software.

Udraw v1.0

Questa è una semplice utilità che permette di disegnare schemi. Utilizza intensamente la *Clipboard*. E' disponibile solo il file compilato. Autore: Ron Stefkovich.

FISH 858

DocDumpDrv

Una piccola raccolta di *drivers* per DocDumpV3.6 (Fish 800). Sono inclusi i *drivers* per HP-Deskjet+, HP-Deskjet500 e HP-Laserjet Serie II. La versione per la stampante LaserJet utilizza una *SoftFont* inclusa. Autore: Robert Grob.

EPU v1.4

E' un programma simile a Stacker per PC, che permette alle applicazioni di leggere e scrivere file compressi. I file vengono compressi e decompressi automaticamente al momento del salvataggio o della lettura. La dimensione dei file non è limitata dalla memoria e i parametri possono essere modificati in qualsiasi momento. La versione precedente (1.0) è presente sul disco Fish 809. E' presente solo il programma compilato. Il programma è ShareWare. Autore: Jaroslav Mechacek.

SuperDark v1.5

Questa utility diventerà presto uno dei più famosi salvaschermo per Amiga. E' ispirata al programma AfterDark per Mac, e dispone di moltissime opzioni e effetti. Accetta anche i files Anim. La versione precedente (1.2) si trova sul disco Fish 835. E' presente anche il file di sorgente. Autore: Thomas Landspurg.

FISH 859

DCmp v1.51

E' un programmino che permette di comparare due dischetti blocco per blocco. E' stato scritto in modo particolare per verificare l'affidabilità del sistema di *Video Backup* (VBS). E' ancora una versione sperimentale. Funziona a partire dal sistema operativo 1.3 e supporta le librerie Req(tools). E' presente il file di sorgente in linguaggio C. Autore: Tobias Ferber.

DirKing v2.12e

E' un comando *shell* complesso che combina *List* e *Dir*. Si possono applicare molteplici filtri di ricerca. Un'opzione *LFORMAT* è utile per generare *scripts*. Si possono visualizzare i risultati delle ricerche man mano che il programma analizza i dischetti. La versione è in inglese ma presso l'autore sono disponibile le versioni in tedesco, francese e olandese. Il programma è Shareware. E' disponibile solo il file compilato. La versione precedente (2.11e) si trova sul disco Fish 784.

Autore: Chris Vandierendock.

NewDate v1.10

Una comoda alternativa al comando *Date* dell'AmigaDos. NewDate permette di impostare l'ora nel modo preferito: supporta gli standard inglese, italiano, tedesco, francese, olandese, spagnolo, danese, finlandese e polacco. E' disponibile solo il programma compilato. NewDate è FreeWare. Autore: Chris Vandierendock.

PARex v2.12

Rimpiazza una serie di caratteri per un'altra all'interno di uno o più file, sia ascii che binari. Per il suo funzionamento è possibile generare degli *scripts*. Il programma è Shareware. E' disponibile solo il file compilato. Autore: Chris Vandierendock.

PPMC v1.2c

PowerPacker Mini Clone è un programma destinato alla compressione dei file; sfrutta la powerpacker.library e la gadtools.library. E' disponibile il sorgente in SAS/C e la documentazione in formato ipertestuale. La versione precedente (1.2b) si trova sul disco Fish 812. Sono inclusi anche i *catalogues* in olandese, danese e francese e una versione per MC-68030. Richiede sistema operativo 2.04 o superiore. Autore: Reza Elghazi.

FISH 860

AzMake v2.3

E' un ambiente di lavoro per linguaggio Aztec C. AzMake permette di compilare, assemblare ecc. con l'aiuto di un'interfaccia GUI. La versione precedente (1.1) è disponibile sul disco Fish 856. Il programma è Shareware. E' disponibile solo il file compilato. Autore: Christian Friedel.

bBaseIII v1.1

E' un programma per la gestione di DataBase; utilizza un'interfaccia grafica e permette l'archiviazione e la ricerca secondo criteri personalizzabili. Supporta anche la stampa di etichette e nel suo complesso si dimostra molto semplice e veloce. E' un aggiornamento di bBaseII v5.5 disponibile sul disco Fish 710. E' disponibile solo il programma compilato. Autore: Robert Bromley.

CConvert v1.04

Questo programma permette la conversione delle immagini dallo standard IFF al formato *raw bitplane*. E' capace di generare una lista di sprite e file linkabili. E' compreso il file di sorgente in Assembler. Autore: Klaus Wissmann.

LazyBench v1.04

Vi permette di trovare facilmente i file sparsi all'interno di harddisk e floppy, senza perdere troppo tempo a cercarli. Sotto sistema 1.3, LazyBench apre una finestra che vi dà accesso ad una trentina di funzioni. Sotto 2.0 questo programma reindirizza i comandi sotto il menu "Tools", e viene trattato come una *Commodity*. Grazie ad una combinazione di

"SysInfo" di Nic Wilson
(Fish Disk 860)

```
KCX-Shell
                DID YOU PAY MONEY FOR THIS SOFTWARE?
                         CFX is FREEWARE
   This software is FREEWARE. This software is free. If you have paid
   money for this software, then you have been ripped off. I have written
  this program for you, for free. If you paid for "support" from where you
         got this file, then you are also being ripped off.

 CFX Crunched File Examiner Pro
 © Bob Rye & Marcus Mroczkowski    Public
 Copyright (c) 1988->1992 incl.    68000
 VER 5.275 18:57:50 Apr 18 1993    Version

<BASE DIRECTORY> "temp"
simona.iff              536398  ----- --  IFF-ILBM (459x480) 24 bpl
simona.proj              31360  ----- --  Cinemorph project file
simo                     79512  ----- --  IFF-ANIM (320x512)  4 bpl
custom                     750  ----- --  IFF-ILBM ( 75x 75)  2 bpl
custom.info                908  ----- --  Workbench .info file
blowcover.info             866  ----- --  Workbench .info file
hand.iff                 58880  ----- --  IFF-ILBM (722x750)  4 bpl
hands                    42528  ----- --  IFF-ILBM (636x402)  4 bpl
Times-Ital-Lefty.lib     49728  ----- --  Outline font type/pool
Times-Ital-Lefty.dat        78  ----- --  ascii text
cfx                      57872  X---- H2  executable file
Times.dat                   55  ----- --  ascii text
Times.lib                89392  ----- --  Outline font type/pool
flop.iff                 17606  ----- --  IFF-ILBM (690x750)  1 bpl
rolo.pcx                  3632  ----- --  PCX image (277x174)
rolo.iff                  3534  ----- --  IFF-ILBM (277x174)  1 bpl
microauser.brush           936  ----- --  IFF-ILBM (178x 39)  4 bpl
microauser.brush.info      236  ----- --  Workbench .info file

  18 files  1 directories  974271 bytes  CFX finished!
4.Work:temp>
```

"CFX" di Bob Rye e Marcus Mroczkowski (Fish Disk 866)

hot-key, si ha accesso ad un centinaio di applicazioni. La versione 1.01 è per il sistema operativo 1.3 mentre la 1.04 è per il sistema operativo 2.0+. La versione precedente (1.00) è disponibile sul disco Fish 839. E' incluso solo il file compilato. Autore: Werther 'Mircko' Pirani.

Miniterm v2.0

Riduce le formule dell'algebra boleana a 15 variabili. La versione 2.0 è per il sistema operativo 2.04+ mentre la versione 1.1 è per l'AmigaDos 1.2 e 1.3. Disponibile solo il file compilato. Autore: Achim Pankalla.

SysInfo v3.18

Una nuova versione di questo famoso programma in grado di rendere disponibili numerose informazioni sulla vostra configurazione di sistema. La versione precedente (3.11) è presente sul disco Fish 820. E' disponibile solo il file compilato. Autore: Nic Wilson.

FISH 861

AskReq v1.00

Un nuovo file requester per files *batch*. Costituisce la versione GUI del comando *ASK* della *shell*. Apre una finestra e attende una risposta tipo Si/No. Dispone di numerose opzioni e comandi *shell*. Richiede sistema operativo 2.04 o superiore. Sono inclusi i sorgenti in C++ e una versione tedesca oltre a quella inglese. Autore: Harold Pehl.

KingFisher v1.30

E' un potente programma stile database per catalogare i dischetti della collezione Fred Fish. KingFisher può filtrare il catalogo (aggiornabile) di tutti i dischi per trovare i programmi necessari secondo un quarantina di opzioni. Può essere aggiornato tramite qualsiasi text editor che supporti lunghe linee di testo, può ricostruire archivi danneggiati, trovare le successive o precedenti versioni delle varie utility, stampare o esportare parti del database. E' compreso l'archivio dei dischi Fish dal numero 1 al numero 850. La versione precedente (1.15) è disponibile sul disco Fish 808. E' presente solo il file compilato. Autore: Udo Shuermann.

FISH 862

BEAV v1.40

Binary Editor And Viewer è un editor di file binari. Propone numerose funzioni: opera sullo stile di *MicroEmacs*. Sono disponibili i file di sorgente facilmente adattabili ad altri sistemi. Autore: Peter Reilley, conversione per Amiga di Simon J Raybould.

BioRhythm v2.2

E' un programma facile da utilizzare per calcolare i bioritmi, con la possibilità di stampa. La versione precedente (1.0) è presente sul disco Fish 759. La versione è PAL e il sorgente in linguaggio C è disponibile presso l'autore. Autore: Thomas Arnfeldt.

GlobeAnim

Una animazione che mostra il globo terrestre in rotazione. Versioni PAL e NTSC. Autore: Hannu Mikkola.

PhoneList

Un database per la gestione dei numeri telefonici. Si può utilizzare tramite WorkBench o tramite *Cli/Shell*. Permette di aggiungere, cancellare, cercare numeri e di creare elenchi in ordine alfabetico. Autore: Michael Hoffmann.

ScopePrint v1.0

Un semplice programma per visualizzare e stampare simulazioni oscilloscopiche di sinusoidi o onde quadre. Presenta uno *scope* a due canali e permette di modificare la frequenza, la fase e l'ampiezza dei segnali. Disponibile solo il file compilato. Autore: Wim Van den Broeck.

FISH 863

GuiArc v1.10

E' un programma molto semplice che permette di elaborare archivi lha, arc, ape, zoo ecc.. tramite un'interfaccia grafica (GUI). Gli archivi compattati sono compresi. Richiede sistema operativo 2.0 o superiore. E' FreeWare. Disponibile solo il programma compilato. Autore: Patrick van Beem.

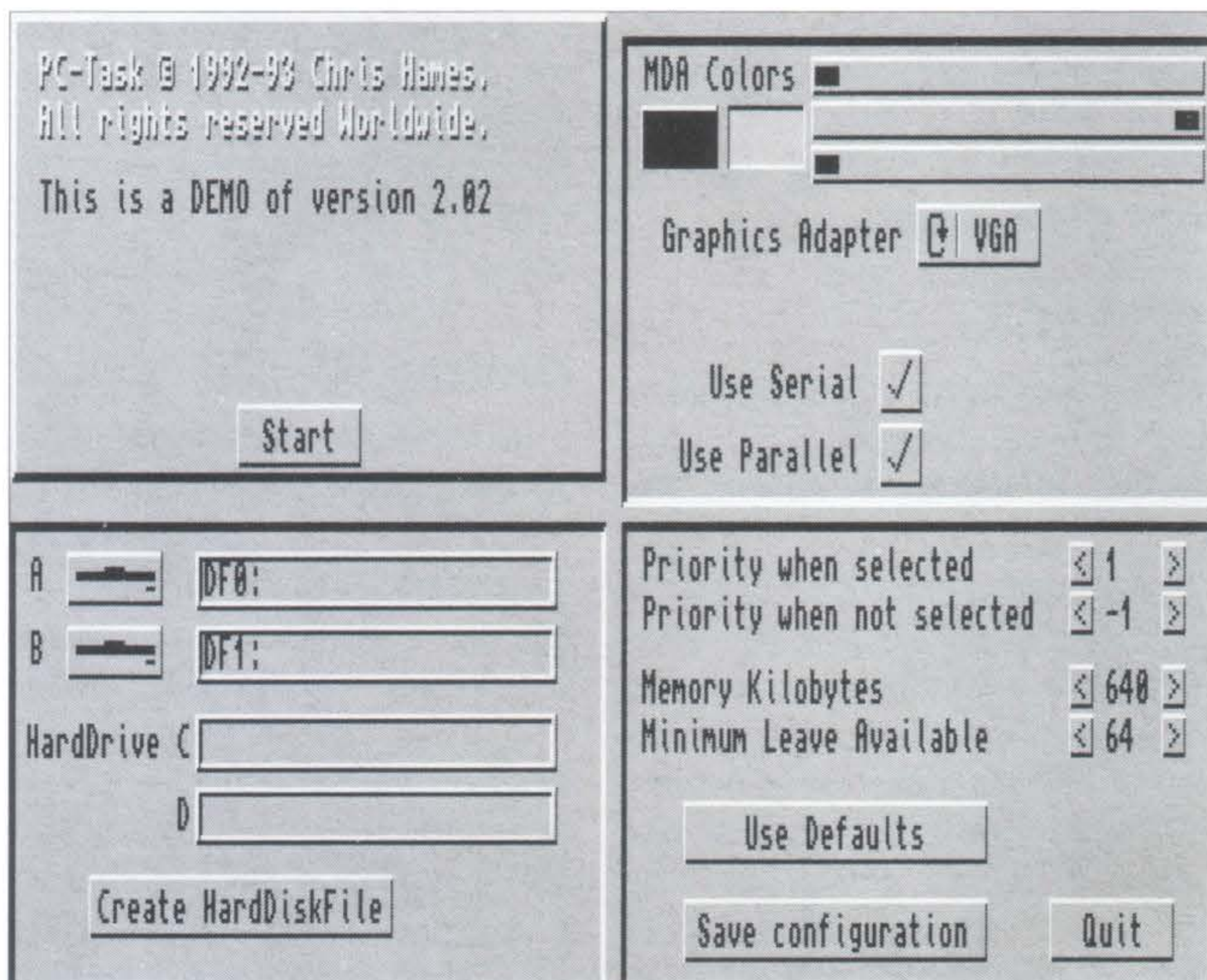
Luffar v1.0

E' l'equivalente del famoso gioco *Forza Quattro*. Si può giocare da soli (contro il computer) o in due. Bisogna allineare (in verticale, orizzontale o diagonale) un certo numero di pedine prima che l'avversario faccia altrettanto. In questa versione bisogna allineare cinque pedine. Il programma, FreeWare, è presente solo can la versione compilata. Il sorgente è disponibile presso l'autore. Autore: Magnus Enarsson.

Lyr-O-Mat v1.0

Un divertente programma che genera frasi a caso partendo da un database di parole e frasi. Sono inclusi archivi di frasi in inglese e tedesco. Disponibile solo il file compilato. Autore: Karlheinz Klingbell, CEKASOFT.

MPE v1.60

Un sistema in grado di facilitare l'edizione, la compilazione, il *linkaggio* e l'esecuzione di programmi scritti in Modula 2. Quando viene trovato un errore, automaticamente si attiva l'editor, permettendo una rapida correzione. Si possono gestire tutte le funzioni di M2C, M2L. M2Make, M2Project e M2LibLink. La versione precedente (1.38) è presente sul disco Fish 766. E' disponibile solo il file compilato. Autore: Marcel Timmermans.

"Pc Task demo" di Chris Hames (Fish Disk 866)

NetMount

E' un'applicazione che facilita l'operazione *mount* del programma ParNet. Necessita del programma ParNet (presente sul disco Fish 400) della *The Software Distillery*. Disponibile solo il file compilato. Autore: Tobias Ferber.

Noisome v1.0

Una commodity che permette di suonare dei campionamenti quando viene premuto un tasto (della keyboard o del mouse) o viene rimosso o inserito un floppy. Si possono avere diversi suoni per i tasti *Return* e *Space*, speciali campionamenti per i bottoni del mouse e altro. I campionamenti possono essere mono o stereo e ne possono essere suonati due contemporaneamente. Si può anche selezionare la priorità delle locazioni audio. Sono inclusi diversi campionamenti audio. Disponibile solo il file binario. Autore: David Larsson.

PowerPlayer v3.9

E' un player di moduli musicali che supporta una grande quantità di formati, può gestire anche i file compattati con PowerPacker e xpk. Adotta anche un suo *cruncher* molto potente che utilizza la 'lh.library'. Ha un'interfaccia grafica molto semplice e funzionale. Supporta i requester ASL e ReqTools e dispone di una porta Arexx. Aggiornamento della versione 3.4 disponibile sul disco Fish 769. Il programma è ShareWare ed è disponibile solo il file compilato. Autore: Stephan Fuhrmann.

FISH 864

Change v1.00

Un piccolo comando *Cli/shell* che converte valori numerici nei formati: binario, decimale e esadecimale. E' incluso il sorgente in C++. Autore: Harald Pehl.

MouseAccel v1.07

Un acceleratore dei movimenti del mouse, implementato come *commodity* del Workbench. Se trovate troppo lento l'acceleratore disponibile di sistema, provate questo. Necessita del sistema operativo 2.04 o superiore. Le versione precedente (1.01) è disponibile sul disco Fish 497. Sono incluse anche la versione in tedesco e i sorgenti in C. Autore: Stefan Sticht.

SCAN8800 v2.33

Un programma speciale di database per la gestione di frequenze e nomi delle stazioni per trasmettitori a onde corte. Può anche controllare un ricevitore e operare la scansione delle frequenze. La precedente versione (2.28) è presente sul disco Fish 812. Funziona anche nel formato video NTSC. Disponibile solo il file compilato. Autore. Rainer Redweik.

FISH 865

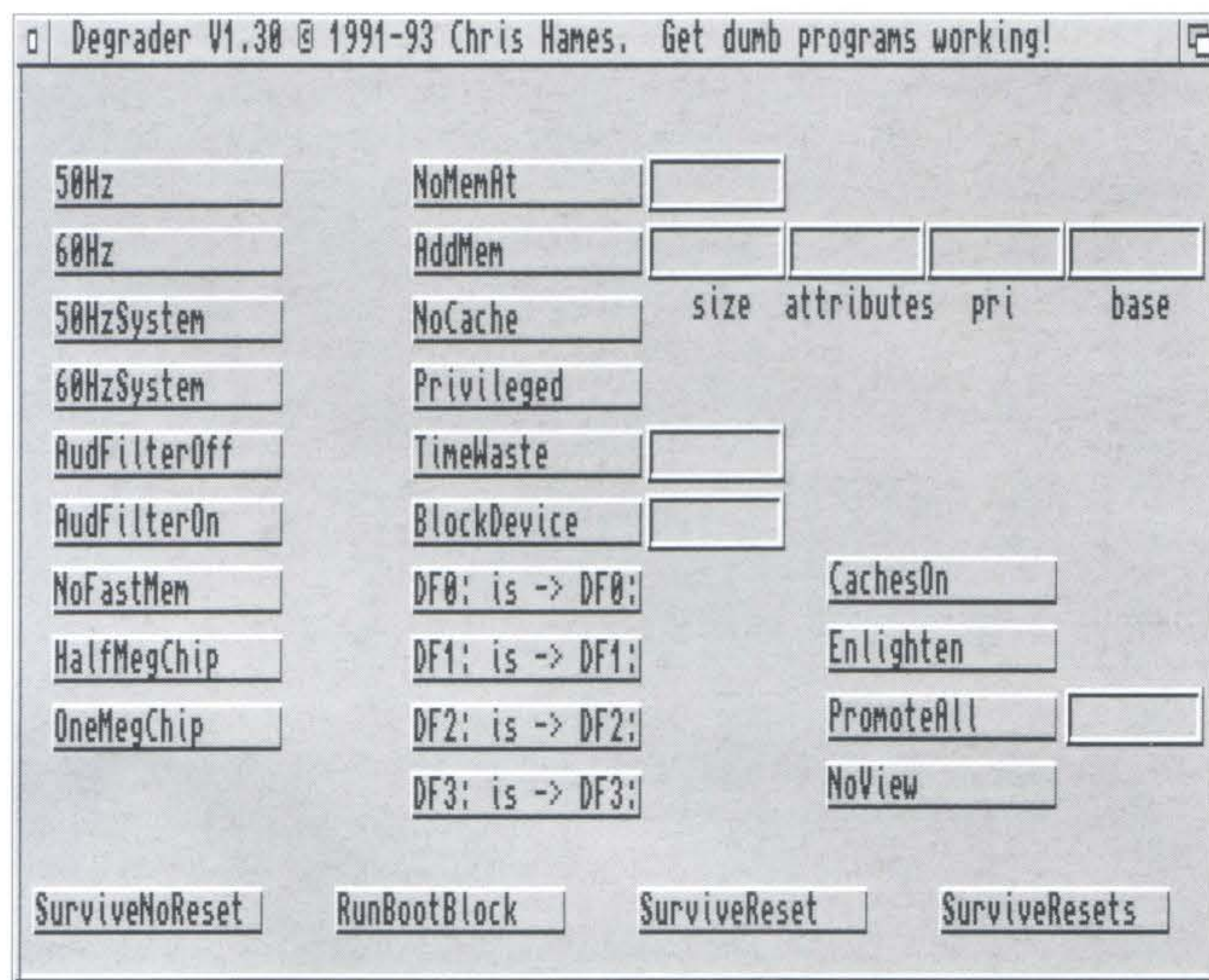
AntiCiclo Vir v2.0

Un virusKiller progettato per intercettare e annientare i *Link Virus*. Ha un database di 12 Link Virus, 126 BootBlock Virus, 23 File Virus e Vector Virus (quelli che si insediando nella RAM). La versione precedente (1.8) è presente sul disco Fish 842. E' presente solo il file eseguibile. Autore: Matthias Gutt.

Back&Front v1.09

Sposta le finestre del workbench avanti o indietro, con comandi predefiniti: per esempio, sposta di fronte una window premendo due volte il tasto del mouse su di essa o la manda indietro premendo il tasto di mezzo (per chi ha il mouse a tre tasti). Ogni combinazione di tasti può essere attribuita a un comando. Si possono definire i numeri di click del tasto (double-clicking o triple-clicking). Necessita di kickstart 2.04 o superiore e si installa come commodity di sistema. Sono incluse anche la versione in tedesco e i sorgenti in C. Autore: Stefan Sticht.

Genealogist v3.04

ArJay Genealogist è uno speciale database per tenere le informazioni genealogiche delle famiglie. Dispone di un'interfaccia Intuition. Il programma è totalmente "non sessista" e può gestire matrimoni multipli, matrimoni "sconvenienti", figli adottivi e genitori non sposati. I certificati stampabili comprendono: discendenze e pedigree, dettagli personali, informazioni sulla famiglia, indice dei componenti. Si possono creare file *free-form* tramite un qualsiasi editor, si possono visualizzare immagini tramite qualsiasi programma di *display* e tutto direttamente dal programma principale. Dispone di porte Arexx multiple e di estesi set di comandi. Può gestire fino a 1000 componenti famigliari per database, che viene mantenuto in memoria per una più veloce consultazione. Necessita del kickstart 2.04 o superiore. Disponibile solo il file compilato. Un megabytre di memoria è consigliato. Autore: Robbie J. Akins.

"Degrader" di Chris Hames
(Fish Disk 866)

FISH 866

CFX v5.275

Crunched File eXaminer permette di esaminare e trovare file secondo diversi criteri. Riconosce un grandissimo numero di file ed è in grado di dare le informazioni sul programma che li ha generati. Riconosce anche la maggior parte dei file compressi. Funziona su tutti i sistemi operativi a partire dall'1.3.
La versione precedente (5.242) è presente sul disco Fish 750. Il programma è Freeware; è disponibile solo il file compilato. Autori: Bob Rye e Marcus Mroczkowski.

Degrader v1.30

Questo famoso programma permette di 'degradare' il vostro Amiga per far funzionare anche quei programmi che, male progettati, normalmente non girano sui modelli aventi espansioni di memoria o processori accelerati. Permette di nascondere intere parti di memoria, aggiungere memoria non autoconfigurante, abilitare o disabilitare il filtro audio e permette di rallentare modelli di Amiga troppo accelerati (per l'utilizzo dei videogiochi). La versione precedente (1.00) è presente sul disco Fish 562. Disponibile solo il file eseguibile. Autore: Chris Hames.

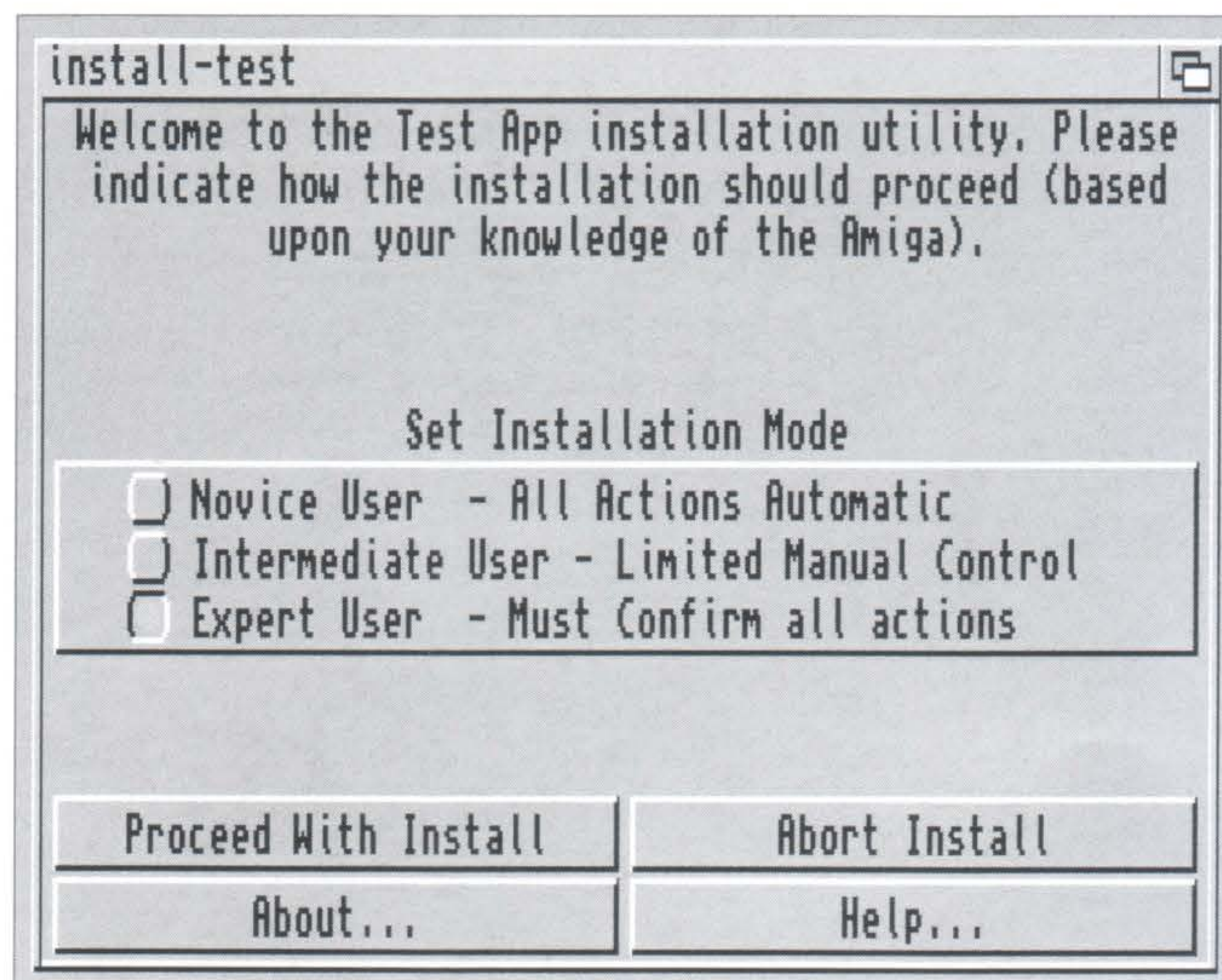
DRED v.2.003.007

Disk REDucer permette di gestire in maniera intelligente lo spazio sui floppy. Grazie ad un algoritmo in grado di ottimizzare lo spazio su disco è possibile sapere in anticipo quale file può essere registrato su quale floppy: il computer richiederà il floppy desiderato a seconda delle dimensioni del file da archiviare. Nella maggior parte dei casi è possibile ottenere ottimizzazioni fino al 99%. Funziona su tutti i sistemi operativi a partire dall'1.3. Il programma è Freeware; è disponibile solo il file compilato. Autori: Bob Rye, Marcus Mrozckowski, Brett O'Callaghan.

Floozy v1.0204

Disassembla il file di log del *Floozle FidoNet* mail management system in una statistica leggibile e umanamente comprensibile. Tutti i nomi, i numeri, le dimensioni dei messaggi vengono mostrati in modo statistico e diverse operazioni possono essere eseguite sulla base di questi dati. Funziona su tutti i sistemi operativi a partire dall'1.3. Il programma è FreeWare; è disponibile solo il file compilato. Autore: Bob Rye.

Oscillograph v2.0

Un simulatore di oscilloscopio avente cinque generatori interni di

"Installer" di Commodore
(Fish Disk 870)

segnale completamente personalizzabili. Se si possiede un digitalizzatore audio possono essere utilizzati segnali esterni. Possono essere inserite anche formule matematiche. Comrende la versione originale in tedesco e la sua traduzione in inglese. Disponibile solo il file eseguibile. Autore: Michael Gentner.

PC-TaskDemo v2.01

PC Task è un emulatore software di PC IBM compatibili. Permette di fare funzionare la maggior parte degli applicativi per PC sul vostro Amiga senza l'aggiunta di alcuna scheda hardware. Funziona come un qualsiasi programma, permettendo persino il multitasking. Il programma di gestione dispone di un'interfaccia grafica dalla quale è possibile impostare tutte le caratteristiche del vostro PC: si può scegliere la risoluzione grafica (VGA, EGA, CGA, MDA), le partizioni HardDisk, la memoria disponibile ecc. La velocità di esecuzione è discreta anche se è consigliato un processore veloce. Su Amiga 4000 è possibile raggiungere una funzionalità buona, considerando anche la totale gestione dei drive ad alta densità dei PC. Si tratta comunque di una versione demo; la versione completa va richiesta direttamente all'autore. Disponibile solo il file compilato. Autore: Chris Hames

XEROX4045 v1.0

E' un driver per l'omonima stampante a colori in grado di supportare i comandi Xerox 2700. Funziona bene con Professional Page e Tax Break in modo grafico 300 x 300. Autore: Bob Shulien.

Fish 867

CenterScreen v1.07

Una commodity per spostare la posizione dello schermo. Può essere utile se utilizzate sia programmi in *overscan* che in normali risoluzioni. Richiede il sistema operativo 2.04 o superiore. La versione precedente (1.03) è disponibile sul disco Fish 497. Include anche la versione in tedesco e il sorgente in linguaggio C. Autore: Stefan Sticht.

ComplexPlot v1.0

Permette la trasformazione di disegni sulla base di complesse funzioni matematiche. Il disegno può essere creato con il mouse (comprese linee, cerchi e modo *fill*), e possono essere utilizzati generatori per griglie cartesiane o polari. Una funzione personalizzabile si occupa poi di modificare il disegno in maniera molto interessante. Sono inclusi anche la versione in tedesco e alcuni file di esempio. E' disponibile solo il file compilato. Autore: Edgar M. Vigdal.

GetDate

Un piccolo programma che permette a chi dispone di di Amiga 1000 o di Amiga 1200, che non posseggono l'orologio a batteria a tampone, di modificare la data e l'ora al momento della startup-sequence. L'ultima data e ora registrata viene assunta come default. Autore: James Weir.

LeftyMouse v1.06

Una commodity per mancini in grado di invertire il tasto destro e sinistro del mouse. Richiede il kickstart 2.04+. E' compreso il file di sorgente in linguaggio C. La versione precedente (1.04) è disponibile sul disco 497. Autore: Stefan Sticht.

Fish 868

CDTV-Player v.2.0

Un'utility per chi possiede CDTV o CD-Rom e vuole ascoltare compact Disk Audio lavorando con il WorkBench in multitasking. E' un'emulazione del CDTV remote control, più sofisticato. E' interessante poterlo utilizzare per la creazione di titoli Karaoke in quanto è presente anche una porta ARexx. La versione precedente (1.8) è presente sul disco Fish 849. Autore: Daniel Amor.

MouseBlanker v1.21

Una commodity per nascondere il puntatore del mouse dopo un definito tempo di inutilizzo. Richiede sistema operativo 2.04 o superiore. La versione precedente (1.13) è presente sul disco Fish 497. Include anche la versione in tedesco e il sorgente in linguaggio C. Autore: Stefan Sticht.

Request v1.04

Apre un requester da un file script: Tramite una linea di comado è possibile gestire il titolo, il testo, i gadget, il publicscreen del requester. Richiede sistema operativo 2.04 o superiore. La versione precedente (1.00) è presente sul disco Fish 497. E' presente il sorgente in linguaggio C. Autore: Stefan Sticht.

RussianFont v3.0

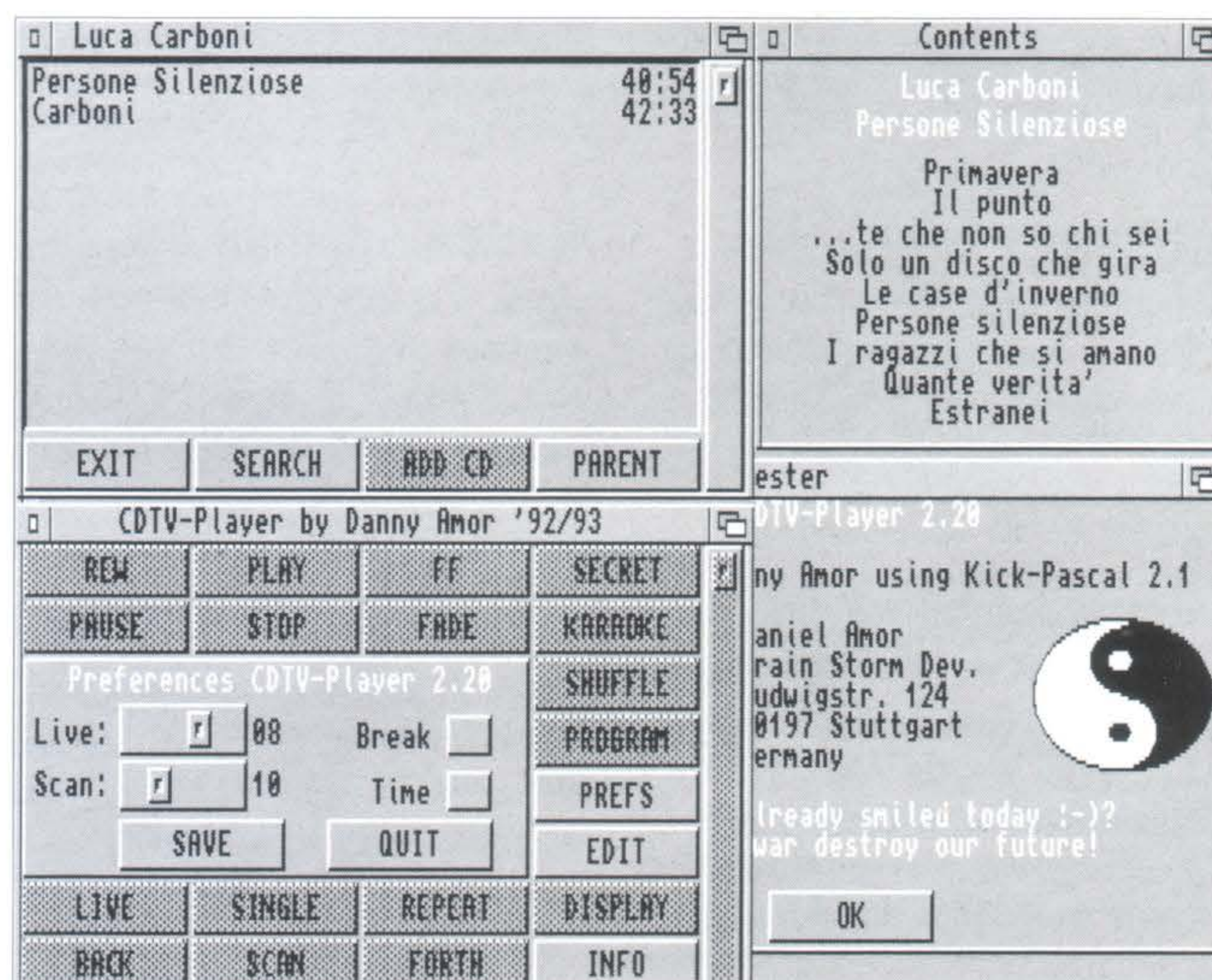
Tre font di caratteri cirillici in formato vettoriale. Sono stati disegnati con FontDesigner e sono compatibili con le Russian Fonts di Windows 3.0. La versione precedente è presente sul disco Fish 805. Autore: Daniel Amor.

SMaus v1.17

SMaus è stato scritto per rimpiazzare la commodity *AutoPoint*, che è inclusa a partire dal sistema operativo 2.04. E' grandemente configurabile. La sua funzione è quella di attivare le finestre del workbench al passaggio del puntatore del mouse su di esse. Se si preme il tasto del mouse (o altre combinazioni di tasti definibili), la finestra verrà portata di fronte alle altre. Richiede il sistema operativo 2.04 o superiore e utilizza la *locale.library* se disponibile. E' presente la documentazione in inglese e tedesco. Il programma è ShareWare. E' disponibile solo il file eseguibile. Autore: Stefan Sticht.

Fish 869

Clock v2.00

Un semplice ma utilissimo orologio che può essere visualizzato sullo

"CDTV Player" di Daniel Amor
(Fish Disk 868)

schermo di qualsiasi programma e che, volendo, può essere spostato automaticamente sullo schermo utilizzato. Si possono impostare fino a quattro suonerie, in grado di lanciare anche il funzionamento di programmi. Se disponibile utilizza la *locale.library*. E' presente solo il file eseguibile. Autore: Bernd Grunwald.

CL-SEP92

La versione aggiornata al Settembre 1992 della CheatList per Amiga, una collezione di oltre 500 trucchi e aiuti per moltissimi giochi. E' presente anche una curatissima lista di codici da utilizzare con la cartuccia Action Replay. Autori: vari; collezione curata da Peter Monk.

Uhr v1.03

Un piccolo orologio digitale configurabile che utilizza la funzione FormatDate() della *locale.library* del workbench 3.0. La versione precedente è disponibile sul disco Fish 757. E' incluso il sorgente in linguaggio C. Autore: Stean Sticht.

FISH 870

AmigaGuide

L'utilità di ipertesto della Commodore. Contiene alcuni esempi per creare ipertesti personali sotto V34/V37 e V39, oltre ad un nuovo modulo *stampa/compila/spedisci* per ottenere la licenza di AmigaGuide e di amigaguide.library, WDisplay e le loro icone. Autore: Commodore Business Machines.

FollowMouse v1.2

Questo piccolo programmino apre una finestra con un paio di occhi che seguono attentamente i movimenti del mouse sullo schermo. La versione precedente è presente sul disco 757. E' incluso il file di sorgente in Pascal. Autore: Kamran Karimi.

Installer v1.24

L'utility di installazione della Commodore. Questa versione contiene anche degli esempi di applicazione e la documentazione completa e aggiornata per sviluppatori. Autore: Commodore Business Machines.

SoftProtect

Un software in grado di abilitare o disabilitare la protezione dei dischetti senza agire manualmente sul floppy. E' l'aggiornamento ad *AskFirst* presente sul disco Fish 753. Autore: Kamran Karimi.

StackCheck v1.0

Determina il valore massimo di stack utilizzato da un altro programma. Utilizza un sistema differente da WatchStack o Xoper. Sono inclusi i sorgenti in Aztec C e GNU C. Autore: Gunther Rohrich

Swap

Un programma per la gestione della memoria e della CPU. E' in grado di fermare un task, registrare su floppy la memoria da esso gestita e liberarla per altre applicazioni. Quando si vuole tornare al vecchio task, Wasp si occupa di recuperare le locazioni di memoria dal floppy, rendendo il task nuovamente attivo, dal punto in cui era stato interrotto. Autore: Kamran Karimi.

WindowShuffle v1.07

Attiva e porta di fronte l'ultima finestra selezionata grazie ad una combinazione di tasti. E' implementato come *commodity* e necessita di sistema operativo 2.04 o superiore. La versione precedente (1.05) è disponibile sul disco Fish 497. Comprende la versione in tedesco ed i sorgenti. Autore: Stefan Sticht.

FISH

I dischetti della collezione **Fish Disk** costano lire 10.000 cadauno e possono essere ordinati inviando un vaglia postale ordinario a: **AmigaByte**, C.so Vittorio Emanuele 15, 20122 Milano. Ricordate di specificare, nello spazio delle comunicazioni del mittente, la sigla FISH seguita dai numeri dei dischetti desiderati (ad esempio FISH 858, FISH 870 etc.) ed il vostro nome ed indirizzo in stampatello. Per spedizione **espressa**, aggiungete lire 3.000 all'importo complessivo del vaglia.

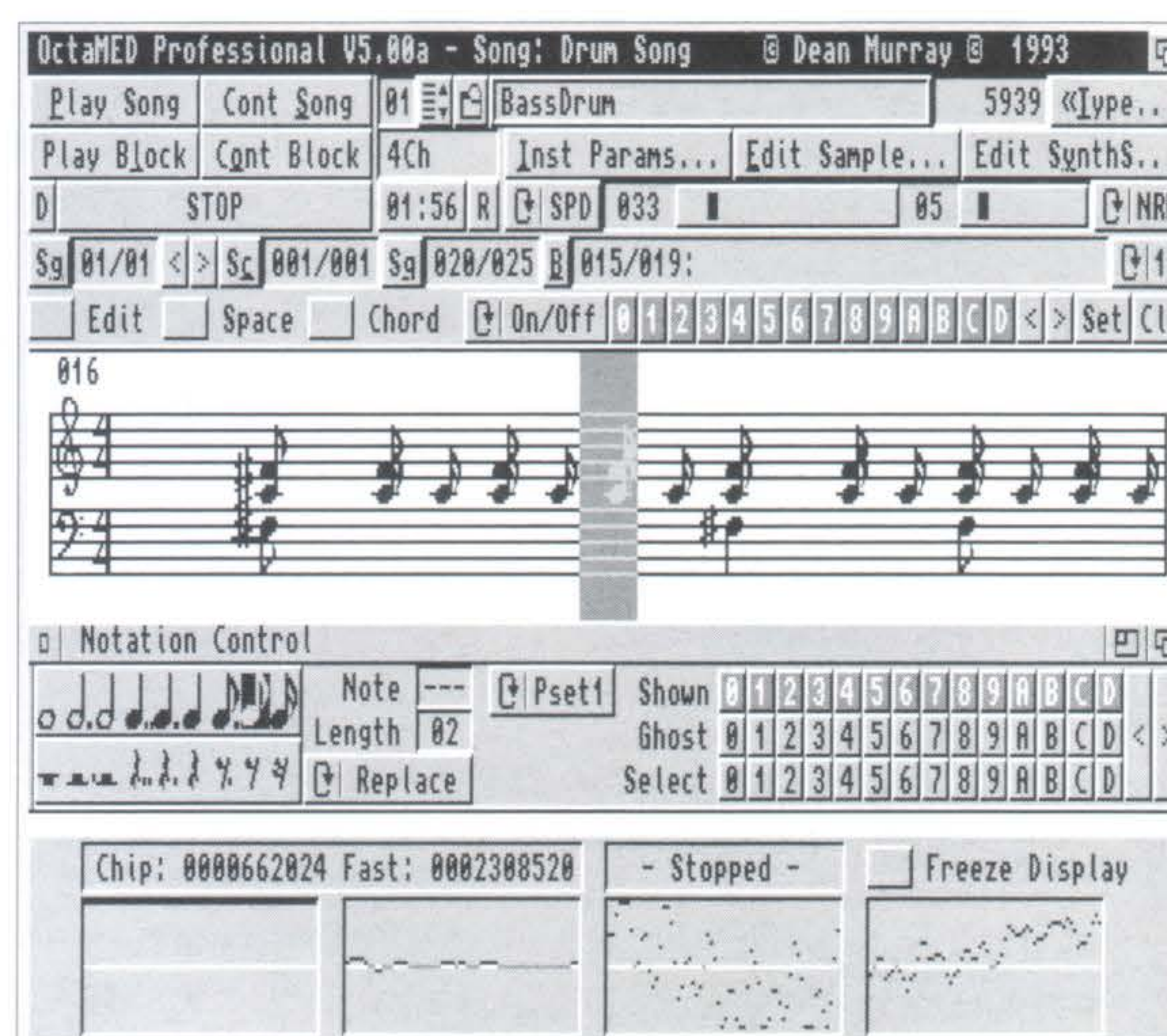
OCTAMED 5.0c PROFESSIONAL

OCTAMED, universalmente riconosciuto come il miglior editor musicale per Amiga, impiegato da programmatori ed hobbysti di tutto il mondo per la creazione di moduli musicali, torna in una nuova versione completamente riscritta.

Nuova interfaccia utente a finestre, con help interattivo incorporato (in formato AmigaGuide). Tastiera configurabile, in grado di emulare automaticamente i comandi da tastiera di ProTracker.

Output audio stereo a 4 e 8 voci; il disco comprende anche OCTAMED PLAYER, un'utility di replay esterna per eseguire i moduli sonori indipendentemente dal programma principale.

Supporta suoni campionati, sintetizzati e strumenti MIDI (16 canali, in e out). OCTAMED comprende un sample editor per digitalizzare e gestire direttamente i suoni ed un syntethic editor, per creare forme d'onda senza bisogno di un campionatore.

Rappresenta le note in formato pattern (standard Sound/Noise/ProTracker) o su pentagramma, con possibilità di stampa su carta degli spartiti.

Carica e salva moduli in formato Sound e NoiseTracker, ProTracker, Med ed OctaMed (4 e 8 voci). Supporta anche moduli in formato compresso (utilizzando Powerpacker.library e LH.library).

Opera in multitasking, anche in modalità ad 8 voci e non interferisce con il funzionamento di altri programmi.

Solo Kickstart versione 2.04 o superiore.

OCTAMED 5.0 può essere richiesto esclusivamente inviando vaglia postale di **lire 68.000** (oppure lire 71.000 per spedizione espresso) indirizzato a:
L'Agorà Srl, Corso Vitt. Emanuele 15, 20122 Milano.
Indicate, nello spazio delle comunicazioni del mittente, che desiderate ricevere "OCTAMED 5.0" ed i vostri dati completi in stampatello.

Brilliance, disegnare con stile

Un software potente, velocissimo e ben progettato. Riuscirà la Digital Creations ad infrangere il monopolio della Electronic Arts?

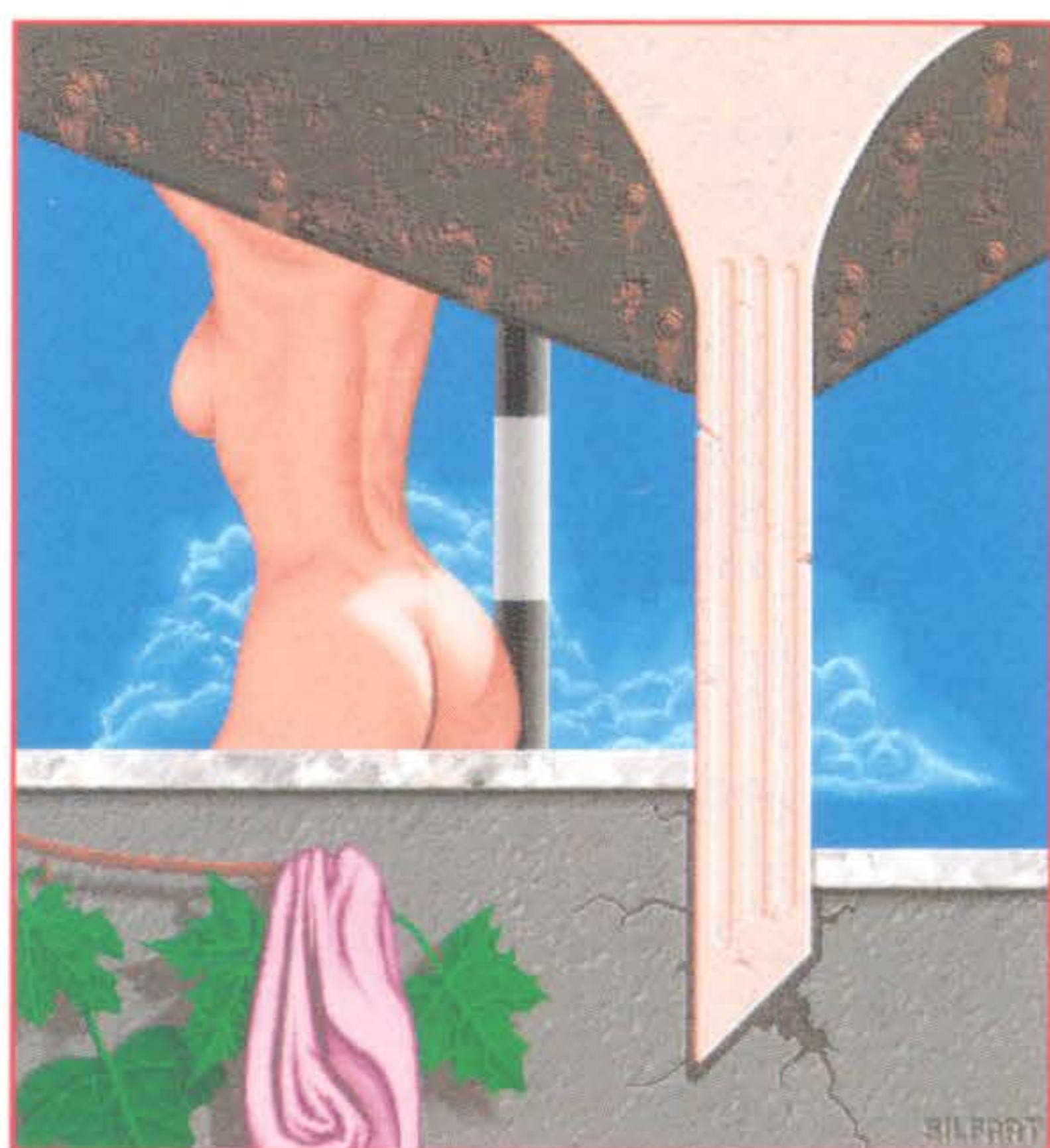
di LUCA MIRABELLI

Fin dalla sua comparsa, risalente al lontano 1986, **"Deluxe Paint"** della Electronic Arts ha detenuto il primato tra i programmi di grafica per Amiga.

A differenza dei concorrenti (chi si ricorda ormai più di **"Photon Paint"** o di **"Spectra-Color"**?) ha avuto numerosi aggiornamenti, fino all'attuale versione 4.6 AGA. La filosofia di base rimane validissima, ma da quando esistono Amiga 4000 e 1200 l'impressione è che il buon vecchio "DPaint" cominci a mostrare un po' la corda.

Ottobre 1993: la situazione, dopo sette anni, potrebbe cambiare radicalmente ad opera della **Digital Creations** e del suo **"Brilliance",** che ci accingiamo ora a descrivervi.

La pubblicità appariva sulle riviste statunitensi ormai da parecchi mesi: troppi secondo qualche maligno, che già bollava il programma con l'infamante qualifica di "vaporware". E invece bastava avere un po' di pazienza, e le aspettative sarebbero state ampiamente soddisfatte.

"Brilliance" viene fornito in due versioni: una lavora nelle tradizionali modalità video di Amiga (in qualsiasi risoluzione, e con numero di colori limitato unicamente dal chipset montato nel computer: 16/32 per gli Amiga più vecchi, 256 per Amiga 1200 e 4000); la seconda, denominata **"True Brilliance"**, è un vero programma di disegno true-color (a 15 o 24 bit, vale a dire con 32.768 o 16 milioni di colori possibili). L'immagine viene visualizzata in HAM (a sei o otto bit), ma tutte le elaborazioni avvengono con la precisione superiore tipica dei programmi true-color, come "ImageFX" del-

Il pannello principale di comando di "Brilliance"

la GVP oppure "Art Department Professional" della ASDG.

INTERFACCIA RAZIONALE

L'interfaccia è costituita da un pannello di controllo principale, che appare subito dopo il caricamento, e da un considerevole numero di pannelli secondari, generalmente accessibili facendo click con il pulsante destro sui simboli di quello principale. Aprendo più pannelli secondari (fino a un massimo di 6), questi si disporranno automaticamente uno sopra l'altro, occupando porzioni sempre crescenti di schermo: per chiuderli, basterà un click sul simbolo all'estrema sinistra.

E' possibile anche variarne la disposizione, agendo sullo stesso gadget con il pulsante destro. I tasti da **[1]** a **[9]** del tastierino numerico richiamano altrettanti gruppi predefiniti di pannelli, dei quali si apprezza immediatamente l'utilità.

La barra spaziatrice fa scomparire istantaneamente i menu, lasciando l'intero schermo per il disegno; **[F9]**, invece, consente di commutare tra il solo pannello principale o tutti quelli aperti. Come da tradizione, **[Del]** fa scomparire o riapparire il puntatore del mouse nell'area di disegno.

Con i tasti cursore si posiziona l'immagine sul video, e non solo in caso di pagine più grandi dello schermo. Vi sono molte situazioni in cui particolari zone dello schermo possono risultare scarsamente visibili; fa molto comodo, dunque, poter portare qualsiasi parte del disegno in qualsiasi parte dello schermo.

Non sono presenti i tradizionali menu a tendina: si tratta di una scelta un po' discutibile, ma giustificata dalla necessità di lasciare il pulsante destro del mouse libero per altri usi.

Torniamo al pannello principale, che presenta notevoli affinità con quello di **"DCTV-Paint"** (la cosa non stupisce, dato che l'autore di quel programma ha lavorato anche a "Brilliance"). Salvo poche eccezioni, le icone della prima riga servono per scegliere lo strumento di disegno (cosa fare), e quelle della seconda per determinare le modalità di disegno (come farlo). Alcuni dei simboli, se selezionati più volte consecutive, cambiano di significato: in mezzo a una simile ricchezza non si rischia comunque di perdere l'orientamento, grazie ad una breve descrizione della funzione di ogni icona che appare automaticamente passandovi sopra con il puntatore.

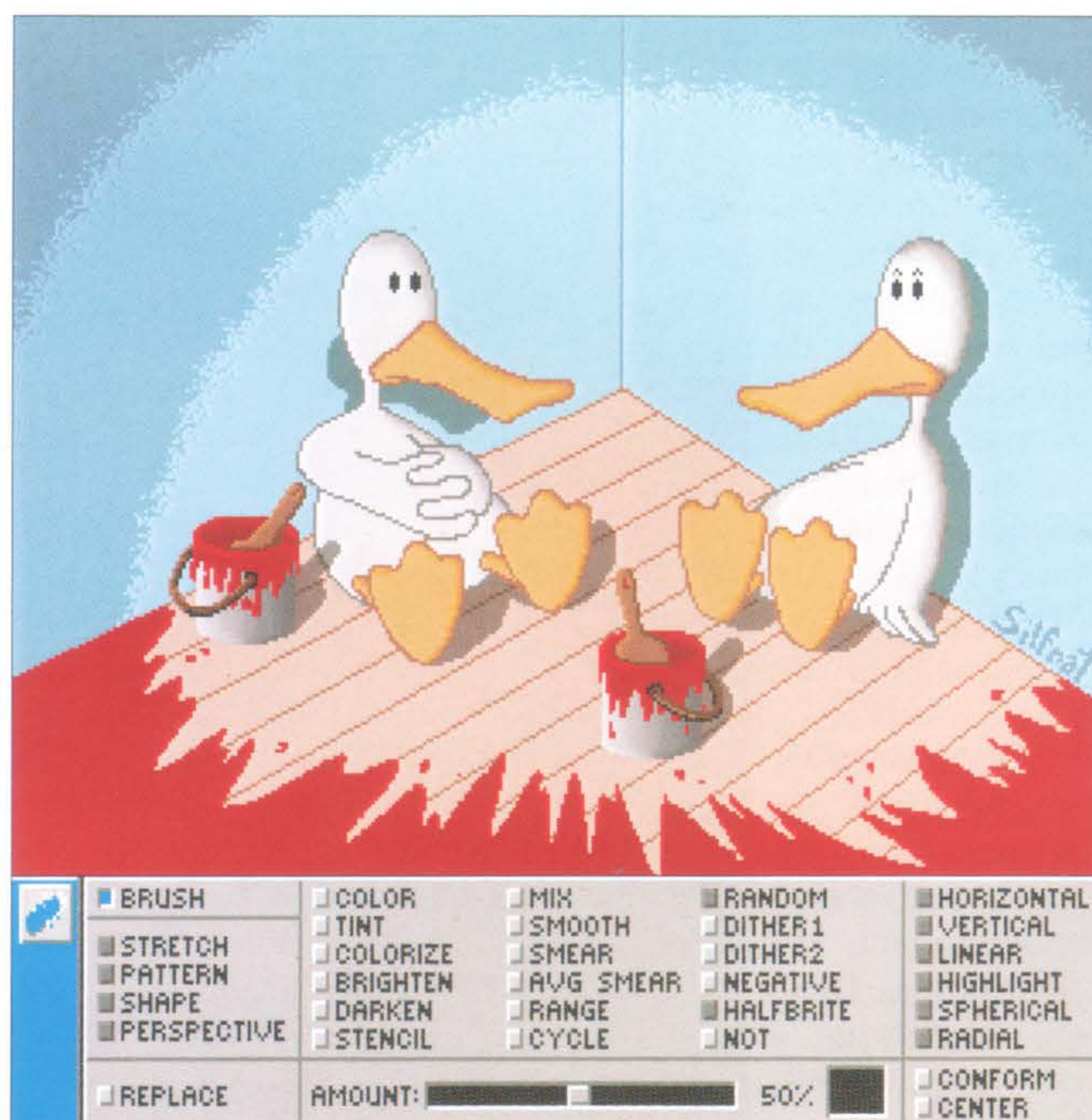
Eccoci dunque agli strumenti per il disegno vero e proprio: la prima icona serve per cancellare il disegno attualmente visualizzato, la seconda dà accesso al menu di gestione dei buffer. Non c'è limite, se non la memoria installata, al numero di buffer che "Brilliance" può gestire, e a differenza dei due di "DPaint", ciascun buffer può contenere indifferentemente un disegno o un'intera animazione. Uno qualsiasi dei buffer può essere marcato come **Spare**, e richiamato rapidamente in fase di disegno con la pressione del tasto **[j]**.

La terza icona consente l'impostazione del modo video e delle dimensioni della pagina: c'è qualche differenza, nei pannelli corrispondenti, tra "Brilliance" e "TrueBrilliance". Mentre nel primo caso, infatti, ci vengono richiesti il numero di colori e la precisione in bit (quest'ultimo parametro permette di simulare le inferiori prestazioni di una macchina ECS o VGA anche con il nuovo chipset AGA), se si usa la versione true-color rimarrà da scegliere se lavorare con 15 o 24 bit di precisione interna, e 6 o 8 bit di precisione a video (lo ricordiamo, in modo HAM).

COLORE SEMPREVIVO

La quarta icona, con il simbolo di un pennello che viene intinto, serve per accedere al menu **Palette**, con il quale si impostano i colori da usare nel disegno.

Nulla di nuovo in quest'ambito: sono supportati i modelli **RGB, CMY** e **HSV** (per una descrizione dei modelli per la definizione del colore, vi invitiamo a fare riferimento al fascicolo precedente).

Nei primi due casi, si

Le varie modalità di disegno accessibili tramite il pannello *Drawmode*.

può impostare tramite un cursore uno dei tre valori, e "Brilliance" visualizzerà in un apposito riquadro tutte le possibili combinazioni dei due rimanenti. Si tratta di una caratteristica molto utile per la selezione rapida del colore desiderato, ma avremmo gradito più di ogni altra cosa vederla implementata per il modello HSV. La luminosità, la saturazione o la tinta sono infatti parametri sicuramente più facili da impostare che non le componenti cromatiche.

Tornando al pannello principale, con l'icona successiva si può disegnare con linee continue o con punti separati, oppure circoscrivere aree che saranno automaticamente riempite. Un'altra serve per tracciare segmenti, linee spezzate o poligoni pieni; la settima è dedicata alle curve, e presenta un'utile novità: oltre alle tradizionali curve ellittiche (simili a quelle implementate in "DeluxePaint"), è previsto anche l'algoritmo di **Bézier,** che offre un controllo molto più preciso dell'andamento della curva. I due punti di controllo e i due estremi possono essere spostati anche a curva già tracciata: in questo modo è davvero facile dare alla curva la forma che si desidera, senza bisogno della minima conoscenza matematica.

Seguono le icone per il tracciamento di rettangoli ed ellissi, pieni o vuoti: con il pulsante destro si può scegliere se partire da un vertice ed arrivare a quello opposto (default per i rettangoli), oppure se partire dal centro ed arrivare ad un'estremità (default per le ellissi, che possono anche avere gli assi angolati rispetto a quelli dello schermo). Per assicurarsi di tracciare un cerchio o un quadrato perfetto, basterà tenere premuto **[Ctrl]** durante l'operazione. Analogo a quello in "DPaint" è invece il funzionamento dei tasti **[Shift],** che bloccano il movimento del puntatore lungo uno dei due assi, semplificando l'allineamento di oggetti in orizzontale o in verticale.

E veniamo all'aerografo **(Airbrush),** probabilmente l'unica vera occasione mancata di "Brilliance". Un programma di questa potenza meriterebbe un aerografo sfumato, come quello di "ImageFX" o di tutti gli altri programmi di disegno true-color; invece, per motivi misteriosi, i programmatori hanno ripiegato su un banale meccanismo a "spargimento di pixel", analogo a quello di "DPaint". Le tre modalità possibili sono: **Fine Spray,** che utilizza pixel singoli per riempire una forma circolare; **Splatter,** che usa il brush attualmente selezionato; **Shape,** che usa singoli pixel per riempire il profilo del brush. Due parametri consentono di definire ulteriormente il comportamento dello spray: **Flow** determina la quantità di punti accesi ogni secondo, e di conseguenza la densità del tracciato; **Focus** è invece l'uniformità con cui i pixel verranno sparsi all'interno dell'area considerata (con valori bassi, i pixel tenderanno ad essere concentrati sotto il puntatore).

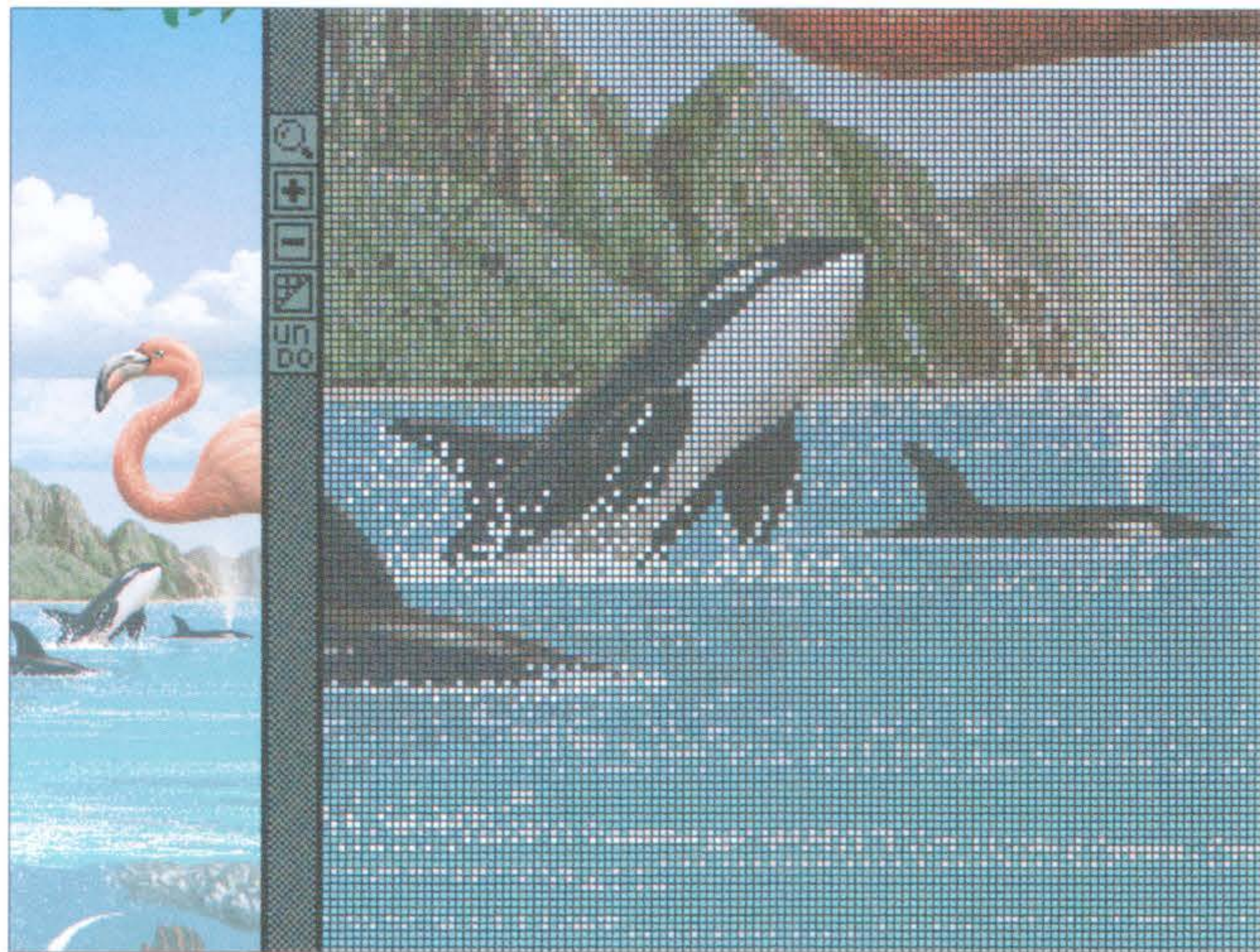
La fila di icone prosegue con **Fill,** per il riempimento di aree, **Text** (per l'inserimento di testo: la scritta desiderata diventerà un brush, e la si potrà posizionare nel disegno con il mouse), e **Cut Brush** (per ritagliare un brush, rettangolare o di forma qualunque, dal disegno).

Con il pulsante destro, quest'icona e la successiva danno accesso a due pannelli comprendenti tutte le opzioni del menu "Brush" di "DPaint", con qualche aggiunta di cui si sentiva la necessità: si può dimezzare un brush lungo un solo asse; il comando **Shear** è implementato anche lungo l'asse Y, e così via. Ma i pregi maggiori stanno nel modo in cui i comandi sono stati implementati: si può piegare o ruotare un pennello osservando il risultato sullo schermo anche prima di mollare il pulsante del mouse (in altre parole, non si è più costretti a lavorare su un rettangolo, benché questo approccio sia sempre disponibile in caso di brush molto ingombranti), e l'anti-alias (di cui diremo tra poco) ha effetto anche sul ridimensionamento dei brush.

Fino a otto pennelli (oltre a quello in uso) possono essere tenuti in memoria, e richiamati con un click su una delle apposite caselle, che per l'occasione saranno decorate con un'immagine in miniatura del brush corrispondente.

UN COMANDO PER GLI INDECISI

L'icona successiva è la più rivoluzionaria. Non è uno scherzo, ci riferiamo proprio a **Undo.** Quante volte ci siamo trovati

Il riquadro per la gestione degli *Animbrush.*

Tramite l'opzione *Magnify* si può ingrandire e modificare una parte dell'immagine.

La palette usata da "Brilliance" è a 24 bit, ovvero 16 milioni di colori, e il programma può operare in modo HAM8.

nell'impossibilità di annullare un'operazione errata, soltanto perchè nel frattempo avevamo, magari involontariamente, fatto qualcos'altro? Signore e signori, ecco a voi il primo Undo multilivello della storia dei programmi di disegno.

Avete capito bene: il programma memorizza tutte le modifiche apportate al disegno, e facendo click ripetutamente su questa icona potete annullarle una per una, fino a tornare (RAM permettendo) alla pagina vuota dalla quale eravate partiti! Con il pulsante destro otterrete invece la funzione di **Redo,** da usare per annullare l'effetto di qualche Undo di troppo.

La gestione delle animazioni ricalca fedelmente quella di "DPaint" fin nel pannello di controllo (prima icona della seconda fila), dal quale è però assente l'opzione **LightTable,** utilissima per gli animatori professionisti. Normalmente, muovendo il cursore che indica su quale frame ci si trova vengono visualizzati via via i fotogrammi sui quali si transita; se il tutto risultasse troppo lento, per via di una CPU non proprio atletica o di un'animazione particolarmente massiccia, la visualizzazione dei frame intermedi può essere disattivata. In tal caso, verrà calcolato (e mostrato) solamente il frame sul quale ci si fermerà.

Anche le due icone successive hanno a che fare con le animazioni, per la precisione con gli **AnimBrush** e con il movimento automatico di brush sullo schermo.

Per quanto riguarda i primi c'è ben poco da dire, anche se va lamentata l'eccessiva lentezza del comando di **Morphing,** che risulta quasi inutilizzabile nonostante i risultati siano discreti; mentre la funzione di animazione automatica **(Tweening)** è stata completamente riprogettata, con risultati molto positivi. Non si impostano i dati del moto vero e proprio, ma piuttosto le situazioni di arrivo e partenza, tra le quali il software effettua un'opportuna interpolazione (in inglese, per l'appunto, Tweening). Anche la trasparenza fa parte dei valori che possono cambiare automaticamente durante il movimento. Con un click su **Adjust** si accede ad un apposito menu che consente di definire tutti i dati con il mouse, compresa (altra novità) **Lens,** la lunghezza focale dell'obiettivo, che può fornire una prospettiva più o meno esasperata.

Anche "Brilliance", al pari di "Deluxe Paint", consente di creare e di manipolare gli *Stencil.*

PER ANIMAZIONI PIU' NATURALI

Non amate i movimenti rettilinei a velocità costante? Non siete i soli, e vi farà piacere sapere che "Brilliance" prevede ben ventuno possibilità di conferire varietà al moto di un oggetto. Si possono stabilire accelerazioni differenti per lo spostamento e la rotazione rispetto a ciascuno dei tre assi, nonchè per la variazione di trasparenza. Per ciascuna di queste variabili sono previste due accelerazioni, una iniziale ed una finale; il cursore denominato **Crossover Point** serve per determinare la linea di demarcazione tra l'applicazione delle due accelerazioni. Attenzione: la posizione di default del Crossover Point, ovvero 0%, equivale per motivi misteriosi al 100%: verrà utilizzata solamente l'accelerazione iniziale, mentre sarebbe lecito aspettarsi il contrario. Con un po' di pratica, non è difficile ottenere traiettorie curve di vario genere; purtroppo gli algoritmi usati in "Brilliance" non prevedono in nessun caso la possibilità, da parte dell'oggetto, di superare il punto di destinazione per tornare poi indietro, dando un'impressione di "assestamento" che renderebbe le animazioni generate molto più credibili.

Merita un plauso, invece, l'implementazione delle scie **(Trails):** la scia può essere di lunghezza a piacere (con "DPaint" partiva sempre e comunque dal punto di partenza del moto), e perfino essere automaticamente sfumata (con **Decay**), consentendo la creazione di titolazioni ad effetto (nello stile dei titoli di testa del celeberrimo "Terminator 2") con pochissimo sforzo.

L'icona successiva del pannello principale è Range, per la definizione di

sequenze di colori. Rispetto a "DPaint", non si notano aggiunte di rilievo ma solo qualche miglioria di secondaria importanza: ad esempio, per inserire automaticamente altri colori intermedi tra quelli impostati sull'apposita scala è sufficiente agire sul valore di **Spread** (e **Colors** fornirà una stima del numero totale di colori inseriti nel range).

Il pannello **Stencil** (icona successiva) offre numerose possibilità. Uno stencil, lo ricordiamo, è una maschera che "copre" alcune parti del disegno, impedendone la modifica. Così come "DPaint", anche "Brilliance" può generare automaticamente uno stencil in due modi: bloccando tutti i colori diversi da quelli di sfondo **(Foregnd)** oppure un gruppo di colori a scelta **(Colors).** In tal caso, useremo i pulsanti nella parte destra del pannello per selezionare i colori uno ad uno **(Select),** per estrarre automaticamente tutti quelli contenuti in una particolare regione del disegno **(Lasso),** o invertire in un colpo solo lo stato di selezione di tutti i colori della palette. Tornando a sinistra, **Replace, Add** e **Subtract** sono le tre modalità tra cui potete scegliere prima di generare uno stencil, rispettivamente per sostituire, aggiungere o togliere da una maschera già esistente. Vedremo in seguito come gli stencil possano essere creati e modificati anche manualmente. Se **Anim Remake** è attivato, lo stencil sarà automaticamente ricalcolato passando da un fotogramma all'altro di un'animazione; in caso contrario, la maschera sarà comune a tutti i frame, cosa non possibile con "DPaint".

Proseguendo nella seconda fila di icone del pannello principale, incontriamo **Fix Background,** per bloccare i contenuti attuali della pagina grafica pur continuando a lavorarci sopra (ma basterà disegnare con il tasto destro del mouse per riportarli allo scoperto). L'icona successiva attiva la griglia e permette di modificarne i parametri, numericamente o per mezzo del mouse. Segue l'icona della simmetria, probabilmente l'unica caratteristica di "Brilliance" a meritare un giudizio decisamente negativo. Il programma conosce solamente la simmetria speculare (ignorando quella ciclica, implementata in altri programmi e tanto utile per realizzare fiori, fuochi artificiali, mulini a vento...), e persino questa è limitata agli assi orizzontale e verticale. Dulcis in fundo, non funziona neppure con tutti gli strumenti di disegno (rettangoli ed ellissi vengono riflessi correttamente solo se vuoti, per quelli pieni non c'è nulla da fare).

Per mezzo dell'icona raffigurante quattro punti allineati si possono imporre limitazioni sul numero dei punti utilizzati per tracciare linee di ogni tipo, oppure sulla distanza tra di essi.

ALTRI AIUTI PER GLI ARTISTI

L'icona seguente rappresenta lo stato dell'opzione **Fast Feedback,** già presente in "DPaint". L'espressione è difficilmente traducibile nella nostra lingua senza ricorrere a contortissimi giri di parole; per chi non lo sapesse, si tratta di semplificare la visualizzazione delle linee mentre vengono tracciate, alleggerendo notevolmente la mole di operazioni che il computer deve effettuare, ma impedendo la visione del risultato finale prima che il tasto del mouse venga rilasciato.

A questo proposito, vale la pena di segnalare una caratteristica unica di "Brilliance". Indipendentemente dallo stato di Fast Feedback, quando trasciniamo un brush in giro per lo schermo o definiamo un'area rettangolare da riempire, in molte modalità di disegno viene visualizzato soltanto il profilo del brush (o del rettangolo), e l'operazione vera e propria viene effettuata solo al rilascio del pulsante del mouse: la potenza attuale di Amiga non consentirebbe un'anteprima in tempo reale di cosa accadrebbe spostando il mouse in giro per lo schermo, in modalità complesse come Darken o

Le opzioni relative alla selezione e manipolazione di un brush.

Colorize. "Brilliance" risolve il problema con un efficace compromesso: basta sospendere per un istante il movimento del mouse, e il computer visualizzerà l'effetto definitivo dell'operazione che stiamo compiendo, senza tuttavia alterare il disegno (basta tornare a muoversi di qualche pixel per rendersene conto).

Il pannello per la definizione di un *Range.*

ANTI ALIAS E TRASPARENZE

Segue l'icona per l'attivazione e l'impostazione dell'effetto **Anti-Alias,** necessario per evitare il fastidioso aspetto "a scale" delle linee diagonali, specialmente per particolari angolazioni, e alle risoluzioni più basse. L'Anti-Alias di "Brilliance", oltre ad essere di ottima qualità ed avere ben quattro livelli di intervento, è straordinariamente veloce se confrontato con il suo omologo in "DeluxePaint".

C'è un ulteriore vantaggio, già accennato in precedenza: l'Anti-Alias ha effetto anche sulle operazioni di ridimensionamento dei pennelli.

L'icona con i due rettangoli sovrapposti gestisce la trasparenza, un effetto che dà ovviamente il meglio di sé lavorando con palette molto ricche, o meglio ancora in true-color. La percentuale di opacità del colore (o dell'effetto) selezionato è variabile dall'utente, e si può scegliere se effettuare la combinazione secondo i valori RGB oppure HSV. Contrariamente a quanto potrebbe sembrare, gli effetti sono diversi, anche se è molto difficile prevederne le differenze.

Vi siete chiesti, in mezzo a questo mare di opzioni, dove sono finiti i pennelli pronti per l'uso? Un click sull'icona successiva, raffigurante un grosso punto, vi fornirà la risposta. Ci sono quadrati e cerchi di varie dimensioni, con in più la possibilità di crearne di grandi a piacere con il mouse. Pare proprio dovuto a una distrazione dei programmatori il fatto che, riscalando il brush quadrato, non sia possibile mantenerne le proporzioni con la pressione di [Ctrl]: in altre parole, se non prestate molta attenzione otterrete sempre un pennello rettangolare.

I controlli dei frame delle animazioni sono simili a quelli di "Deluxe Paint" e sfruttano comandi stile videoregistratore.

TANTE MODALITA' PER IL DISEGNO

E veniamo alla penultima icona, forse la più importante. Con il tasto destro apre il pannello di selezione del modo di disegno (che potete trovare raffigurato in queste pagine), mentre con il sinistro si può commutare rapidamente tra **Color** e l'ultimo modo di disegno impostato.

Questo pannello è funzionalmente equivalente alla somma di due parti di "DPaint": il menu **Mode** e il pannello **Fill Options,** con qualche ulteriore aggiunta.

Nella prima colonna, tra **Brush** (il modo di disegno in cui il pennello viene stampato sul disegno così com'è, con l'eccezione del colore di sfondo che risulta trasparente) e **Replace** (idem, ma senza trasparenza) troviamo i modi in cui è possibile riempire un'area sfruttando il brush attualmente selezionato:

- **Stretch** stira o comprime il brush (ma solo orizzontalmente) per adattarlo al profilo dell'area da riempire;
- **Pattern** ricorre invece ad una ripetizione continua del brush, come se si trattasse di una mattonella;
- **Shape** agisce come Stretch, ma su entrambi gli assi (un'altra sentita mancanza di "DPaint").
- **Perspective** è analogo a Pattern, ma le mattonelle possono essere disposte su un piano non coincidente con quello dello schermo (usate l'icona Tweening per impostarne l'angolazione).

Sulla destra troviamo invece le varie possibilità per il riempimento di aree mediante un range:

- **Horizontal** e **Vertical** dispongono il range lungo l'asse corrispondente;
- **Linear** lo dispone lungo una direzione qualsiasi, che dovremo indicare con il mouse;
- **Radial** lo dispone a cerchi concentrici, partendo da un punto a piacere oppure (attivando **Center**) dal centro dell'area;
- **Highlight** e **Spherical** agiscono in modo simile a Radial, ma aumentando lo spazio riservato ai cerchi più interni, a scapito degli ultimi colori del range. L'effetto di Highlight è un po' meno pronunciato.

In tutti i casi si può attivare **Conform** se si desidera che il range segua l'andamento del bordo dell'area.

La sezione centrale del pannello, la più nutrita, raccoglie le modalità applicabili agli altri strumenti di

disegno: basterà selezionare alcuni di questi, mentre il pannello è aperto, per accorgersi che non tutti possono essere associati a tutte le modalità. Tralasciando i modi già presenti con lo stesso nome in "DPaint", troviamo **Darken** e **Lighten** (per scurire o schiarire, molto comodi per la realizzazione di effetti "in rilievo" o di ombre), **Stencil** (per creare o alterare una maschera), **Range** (promuove o retrocede i colori inseriti in un range, proprio come "Shade" in "DPaint"), **Dither1** e **Dither2** (lavorano con un retino, di densità definibile, realizzato mescolando il colore di primo piano con quello di sfondo (quest'ultimo, però, è visibile soltanto usando Dither2).

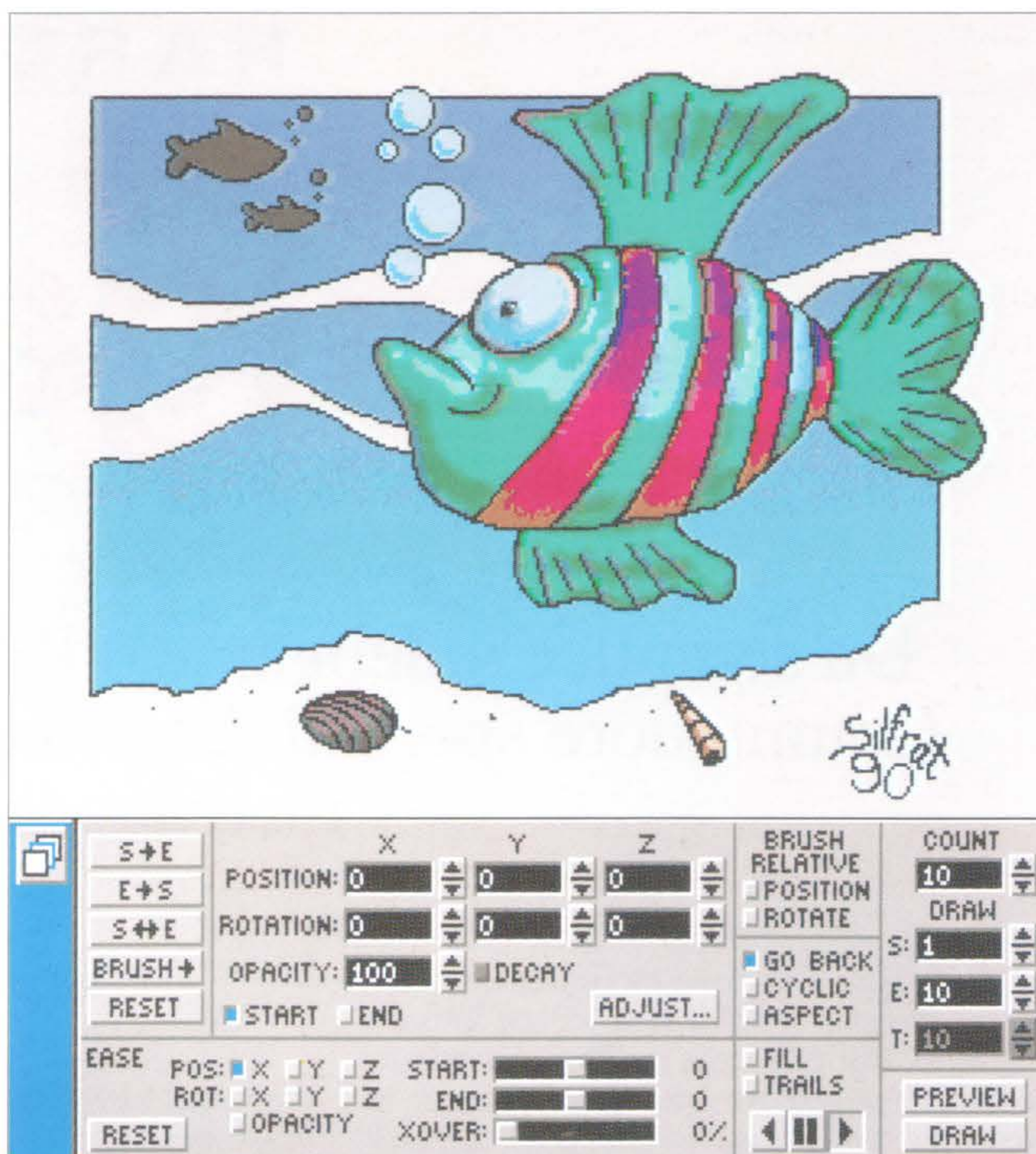
Negative sostituisce ciascun colore con il suo negativo, mentre **Not** lo sostituisce biblicamente ("i primi saranno gli ultimi") con quello che occupa in palette la posizione complementare. Se la vostra palette consiste unicamente di una scala dal bianco al nero, quindi, queste due modalità saranno perfettamente intercambiabili.

Terminiamo l'esame delle icone con la lente d'ingrandimento, che in aggiunta al livello di zoom consente di inserire o disinserire una griglia di separazione tra i pixel che qualcuno troverà molto comoda.

OSSERVAZIONI & APPREZZAMENTI

Che dire di più di "Brilliance"? Riteniamo che ciascun lettore abbia potuto farsene un'idea. La nostra opinione (in verità poco originale, il coro è pressoché unanime) è che si tratti del migliore programma di disegno mai apparso su questi schermi.

La sua forza non sta tanto nella ricchezza di opzioni, quanto nel modo e nella velocità con cui queste sono implementate. Finalmente c'è un software capace di sfruttare a fondo l'architettura AGA, compreso il fantastico modo HAM8.

L'aspetto che colpisce più di ogni altro è la velocità: non tanto nel movimento di larghi brush (dove "DPaint" spreme già il massimo dall'hardware di Amiga), ma in tutte quelle situazioni dove occorre svolgere calcoli di vario genere, dall'Anti-Alias al calcolo della prospettiva, allo stesso disegno in truecolor.

"Brilliance" effettua il *Tweening*, ovvero l'interpolazione automatica tra diversi frame di un'animazione.

Gli spostamenti e ridimensionamenti dei Brush sono effettuati in tempi rapidissimi.

POCHI I *BUG*

Le pecche di "Brilliance" (da perdonare, trattandosi solamente della prima release) sono pochine: oltre a quelle già segnalate, l'utente di "DPaint" troverà fastidioso non poter cambiare fotogramma, strumento o modalità di disegno, attivare o disattivare griglia e stencil, e neppure spostare la pagina video, durante l'esecuzione di qualsiasi operazione grafica, come il semplice tracciamento di una linea. Non è purtroppo possibile importare nella versione normale di "Brilliance" file a 24 bit, né file in formati diversi dall'IFF. L'ultima lamentela è relativa alla versione truecolor: nelle operazioni di riempimento aree non è consentito fissare una soglia al di sotto della quale i colori vengono considerati simili. In altre parole, se un'area che si presenta uniforme comprende in realtà punti di colori leggermente differenti (come sempre accade in digitalizzazioni e scannerizzazioni), scordatevi di poterla riempire in un colpo solo.

Non va sottovalutato, infine, il fattore prezzo: "Brilliance" (che al momento in cui scriviamo non risulta ancora importato ufficialmente nel nostro Paese) si trova negli USA a un prezzo inferiore ai 150 dollari, a conferma del fatto che il software per Amiga, oltre che essere di ottimo livello, viene solitamente venduto a prezzi molto più bassi di quelli riscontrabili su altre piattaforme.

SILFRAT

Le splendide immagini firmate *SilFrat* che illustrano questo articolo sono state inviate da Silvio Frattini, al quale vanno i nostri complimenti e ringraziamenti.

Amiga CD32

Un semplice videogame o l'arma della riscossa con la quale Commodore spera di detronizzare i giapponesi dalla vetta del mercato delle console ?

di MARCO BROVELLI

Quando Commodore introdusse sul mercato il **CDTV**, il lettore interattivo di CD Rom e CD audio basato sulla tecnologia Amiga, furono grandi le speranze della casa madre e fu elevato l'interesse del pubblico per quello strano oggetto dall'apparenza simile a quella di un videoregistratore e dalle prestazioni molto promettenti.

Se adesso, a distanza di due anni, tiriamo le somme di quel che il CDTV ha ottenuto in termini di gradimento e di successo commerciale, il quadro che se ne ricava non può definirsi certo lusinghiero: le colpe, se così si possono definire, sono da attribuirsi alla cronica scarsità di titoli software e alla vorticosa evoluzione del mercato Amiga, che ha visto apparire a brevissima scadenza diversi nuovi modelli dalle caratteristiche superiori a quelle del CDTV (basato sull'obsoleto Kickstart 1.3).

A questi problemi di ordine materiale si è aggiunta anche una certa diffidenza da parte del pubblico nei confronti di un prodotto che non riusciva ad inquadrare con esattezza: complice anche una campagna pubblicitaria a nostro avviso poco indovinata, il CDTV è stato proposto ai potenziali acquirenti come veicolo di

vaghe e non meglio identificate meraviglie multimediali interattive, che nella pratica non si sono mai concretizzate.

CDTV 2: LA VENDETTA

Commodore non ha mai fatto granchè mistero della propria insoddisfazione per il mancato boom del CDTV e da tempo si riprometteva di rilanciare il prodotto in una nuova veste riveduta e corretta. Ora il *CDTV 2* (come si riteneva inizialmente dovesse chiamarsi) è finalmente una realtà chiamata **Amiga CD32**: l'abbiamo visto e toccato con mano, e ci abbiamo giocato a lungo (l'uso del verbo "giocare", come vedremo, non è casuale).

La presentazione ufficiale del nuovo nato Amiga alla stampa e agli sviluppatori ha avuto luogo mercoledì 8 settembre presso una sala del Museo della Scienza e della Tecnica di Milano, sebbene il velo di mistero che lo circondava fosse già stato sollevato in Gran Bretagna con una presentazione avvenuta in luglio.

Durante la conferenza l'amministratore delegato Commodore, ing. Werter Mambelli, ha introdotto il CD32 con un breve discorso elogiativo: ma più che le parole del dirigente sono servite a convincere la platea le immagini visualizzate su un grande schermo, che mostravano il nuovo Amiga in azione.

Commodore, al pari di tutte le altre aziende del settore informatico, sta attraversando un periodo di crisi economica. La produzione di cloni PC compatibili è stata praticamente abbandonata e la gamma Amiga attualmente è costituita dai soli modelli 600, 1200 e 4000 (nella varie versioni e configurazioni). Per confermare la propria leadership nel settore degli home-computer e trovare spazi in nuovi mercati, ed in particolare in quello delle console da videogame, Commodore conta moltissimo sul nuovo nato che, come vedremo, ha quasi tutte le carte in regola per ottenere uno strepitoso successo.

I detrattori di Amiga hanno sempre liquidato questo computer con la definizione spregiativa di "videogioco", negandogli la patente di serietà e professionalità che invece si attribuisce in genere a dinosauri computerizzati quali cloni PC e Macintosh. Questa volta però l'accusa di essere un giocattolo calza a pennello al nuovo Amiga: il CD32, commercialmente parlando, è proprio una **console**, non un computer. Dichiaratamente Commodore cerca cioè di promuoverlo mettendo in risalto le sue caratteristiche di macchina per videogiochi e facendo passare in secondo piano il fatto che esso sia in pratica un computer. Non sono infatti state annunciate, al contrario di quanto accadde con il CDTV, periferiche quali mouse, tastiera, lettori di floppy disk ed altri accessori che ne consentano l'utilizzo per applicazioni diverse da quelle prettamente ricreative.

In realtà all'interno del CD32, dal punto di vista hardware, batte un cuore molto simile a quello di Amiga 1200: processore Motorola 68EC020 a 32 bit clockato a 14 mHz, chipset AGA, 2 Mb di Ram a 32 bit. Una Rom da 1 Mega contiene il sistema operativo (basato sul Kickstart 3.0 integrato da estensioni dedicate alla gestione della grafica e del lettore CD Rom).

Una memoria non volatile (**flash ram**) da 1 Kb consente ai videogiocatori di salvare informazioni (tabelle di punteggi, situazioni di gioco, etc.) nonostante l'assenza di un disk drive e di altri dispositivi di memorizzazione permanente.

Il lettore CD incorporato è di gran lunga superiore a quello del CDTV, sia come prestazioni che come facilità d'utilizzo: innanzitutto gira a velocità doppia rispetto a quella del suo predecessore, il che si traduce in un sensibile decremento dei tempi di accesso, e supporta la modalità **multisessione**.

Occorre spendere qualche riga per spiegare il significato di questo termine: normalmente siamo abituati a considerare i CD come un supporto dati esclusivamente leggibile. Ma nella realtà esistono già da tempo drive in grado di scrivere e leggere dischi ottici: utilizzando quindi dischi di tipo riscrivibile, si possono aggiungere in tempi successivi nuovi dati in coda ad un CD precedentemente inciso.

PHOTO CD COMPATIBILE ?

È questa la tecnica utilizzata ad esempio dagli ormai noti **Photo CD Kodak**: quando un fotografo amatoriale porta a sviluppare un rullino di pellicola e chiede che esso venga trasferito su Photo CD, gli viene consegnato un CD pronto per essere visualizzato tramite l'apposito lettore Kodak. Se il nostro ipotetico fotografo realizza in un secondo tempo altri scatti, non è necessario che faccia realizzare un altro CD per contenerli: può riportare il dischetto dorato al concessionario Kodak insieme al nuovo rullino perchè aggiunga le immagini in coda alle precedenti, spazio permettendo.

Il problema sorge nel fatto che i vecchi lettori di CD Rom non erano in grado di accorgersi che nuove informazioni erano state aggiunte al disco: in ogni CD esiste infatti un indice che riassume le tracce presenti. Questo indice, una volta scritto, non può essere aggiornato e in caso di inserimento di altri dati occorre aggiungere un nuovo indice ad essi relativo. I lettori di CD Rom della prima generazione leggevano solo il primo indice, dando per scontato che fosse l'unico presente sul disco, e quindi non consideravano le ulteriori informazioni riassunte in eventuali indici aggiuntivi.

Per superare questa limitazione, sono stati introdotti i lettori multisessione: essi sono compatibili con dischi dotati di più indici e sono quindi in grado di leggerli senza alcun problema.

Il lettore del CD32 è quindi multisessione. Significa forse che è in grado di leggere anche i Photo CD Kodak ? Secondo Commodore ufficialmente no, ma dal punto di vista tecnico la risposta in realtà è affermativa.

La ragione per cui Commodore non pubblicizza questa compatibilità è evidente se si pensa che Kodak pretende dai costruttori di lettori per i suoi Photo CD una considerevole percentuale sul prezzo di vendita (si parla addirittura del 30%). Commodore quindi, benchè il drive possa leggere i Photo CD, non ha inserito nella Rom del CD32 alcuna routine in grado di visualizzare direttamente su video il loro contenuto.

Crediamo però che sia solo questione di tempo prima che qualche intraprendente software house realizzi un driver software o un upgrade che permetta di infilare un Photo CD nel CD32 e di vedere le proprie fotografie senza dover acquistare un lettore dedicato: questo tipo di accessorio è ormai abbastanza diffuso per i lettori CD Rom multisessione disponibili su sistemi MsDos e il CD32 non farà certo eccezione.

L'HARDWARE

Il lettore di CD è migliorato, si diceva, anche dal punto di vista pratico: è infatti scomparso l'odiato **caddy** del CDTV, il contenitore nel quale ogni CD doveva essere chiuso prima dell'inserimento nella macchina. Ora basta sollevare con un dito un coperchio, appoggiare il CD esattamente come avviene per la maggior parte dei lettori audio portatili e richiudere: una procedura molto più comoda ed immediata.

Torniamo ad esaminare l'hardware del CD32: le caratteristiche grafiche sono quelle, già note, dei chip AGA: schermi fino a 8 bitplane con 256 colori contemporaneamente selezionabili da una palette a 24 bit, modo HAM8 a 256mila colori simultanei in tutte le risoluzioni, risoluzione massima 800 x 600, possibilità di gestire fino ad otto sprite da 64bit. Un nuovo chip custom chiamato **Akiko** si affianca inoltre ai soliti Alice, Lisa e Paula per gestire alcune funzioni grafiche e di I/O, sollevando da questo compito gli altri chip e velocizzando quindi ulteriormente le prestazioni.

In particolare il chip si occupa della conversione grafica tra **chunky pixel** e **planar graphics**: anche qui occorre spendere qualche parola sul significato di questi termini.

La grafica di Amiga è di tipo **planar**, ovvero basata su piani di bit (bitplane) ognuno dei quali può essere acceso o spento. Il numero dei bitplane influenza il numero di colori: un solo bitplane consentirà solo due colori, corrispondenti allo stato di acceso o spento di ogni bit, mentre due bitplane consentiranno quattro combinazioni, tre bitplane otto e via di questo passo fino agli otto bitplane necessari per la grafica a 256 colori. Utilizzando questo metodo, ad ogni bit corrisponderà un pixel

sullo schermo: pertanto la grafica a bitplane è estremamente precisa, consentendo di controllare ogni singolo puntino dello schermo, ma dispendiosa in termini di memoria ed anche di velocità, poichè per gestire ogni pixel occorrerà agire su otto bit separati. Fortunatamente Amiga dispone di un coprocessore grafico, il Blitter, in grado di evitare rallentamenti.

Su computer meno sofisticati (come i cloni PC ed anche le console per videogiochi), l'assenza del Blitter renderebbe troppo lenta l'animazione di gruppi di pixel sullo schermo: per questo motivo gli otto bit che identificano un pixel non vengono gestiti uno ad uno, ma come se facessero parte di un solo gruppo (**chunk**). Si tratta di una gestione molto più limitata ma in questo modo è sufficiente un solo accesso ad un byte in memoria al posto di otto singoli accessi ad altrettante locazioni contenenti un bit.

Akiko si occupa di convertire il metodo di gestione da chunky a planar: ovvero il software può trattare un pixel nel primo modo e sarà il chip, non il programma, ad occuparsi di andare a cambiare i singoli bit che lo riguardano. Questo comporta una grande facilità nella conversione di programmi scritti per piattaforme PC o console, evitando di dover reinventare da zero tutta la gestione della grafica.

PER GIOCARE

Il CD32 viene fornito con un **game controller**, ovvero un dispositivo di controllo analogo a quelli presenti nelle console giapponesi: nella parte sinistra si trova il joypad che simula il funzionamento di un joystick, in quella destra quattro pulsanti colorati di cui uno, rosso, leggermente più grande. Altri tre pulsanti, due sul frontale ed uno al centro, completano i comandi disponibili sul controller. Le funzioni dei vari pulsanti dipendono ovviamente dal software caricato.

La manovrabilità del joypad è buona: non siamo al livello di un joystick vero e proprio, ma la facilità negli spostamenti è superiore a quella consentita dal joypad presente sul telecomando del CDTV. Complessivamente il controller è comodo da usare e da tenere in mano, ed appare abbastanza robusto da poter sopportare le sollecitazioni imposte dai videogiocatori più frenetici.

Le uscite **video** del CD32 sono tre: RF, composito e S-VHS. Il primo è il segnale modulato in radio frequenza e viene usato per un collegamento diretto con la presa per antenna di un qualsiasi televisore; il secondo è adatto per TV e soprattutto per monitor dotati di ingresso composito; l'ultimo, qualitativamente il migliore, per i televisori in grado di accettare un segnale video in standard Super VHS.

I restanti connettori presenti sull'unità comprendono quelli per due game controller, due uscite audio stereo, una porta contrassegnata dalla dicitura AUX che presumibilmente potrà essere impiegata per collegare tastiere o altri dispositivi di input e l'ingresso del cavo di alimentazione.

Sulla parte anteriore in alto, il CD32 mostra soltanto un grosso pulsante di reset ed un'uscita audio per cuffia con un controllo per la regolazione del volume. Sul retro invece, coperta da una piastra chiusa da una vite, si trova una larga apertura per l'inserimento di schede di espansione nell'apposito slot a 150 pin.

Sulla carta, dunque, il CD32 sembra essere ben fornito; mettendolo alla prova, le aspettative non vengono deluse.

Appena acceso, appare un logo animato Amiga CD32 su uno sfondo multicolore, accompagnato da un attacco orchestrale molto suggestivo: un bel passo avanti rispetto alla manina che regge il Workbench dei primi Kickstart!

Se un disco è già presente nel lettore, viene immediatamente caricato: in caso contrario il CD32 resta in attesa. L'unica operazione possibile in questa fase consiste nella scelta della lingua di sistema: premendo il tasto giallo del controller, appare una colorata schermata, con un mappamondo e con una serie di scelte, italiano compreso.

I TITOLI

Inserendo un CD nel lettore, comincia lo spettacolo: i giochi per CD32 sono infatti scritti tenendo appositamente conto delle caratteristiche della macchina.

Dal momento che i giochi più popolari per le console giapponesi sono dei platform game (ovvero "Sonic the Hedgehog" per il Sega e "Super Mario" per il Nintendo), anche Commodore si è adeguata alla tradizione: tra i titoli disponibili per ora la maggioranza è rappresentata infatti da giochi di questo tipo, primi tra tutti "**Zool**", "**Robocod**" e "**Oscar**".

Ma le principali software house (in gran parte britanniche) hanno già annunciato una sfilza di titoli che si prevede arriveranno in tempo per il periodo natalizio: la Psygnosis ha convertito i suoi celeberrimi "**Lemmings**"; la Krysalis ha già pronto "**Soccer Kid**"; la Ocean, specializzata in *film licences*, ha in cantiere "**Sleepwalker**" e "**Jurassic Park**"; la Mindscape propone "**4D Sports Driving**"; la Digital Illusions offre "**Pinball Fantasies**"... in tutto i titoli già disponibili o annunciati come imminenti sono circa cinquanta.

Tra quelli provati solo "Jurassic Park" ci ha lasciato piuttosto indifferenti: ma complessivamente la qualità dei giochi è davvero molto elevata.

Una delle ragioni per cui il CDTV non ha sfondato risiede anche nel mediocre livello qualitativo dei titoli inizialmente disponibili: i giochi, con le sole eccezioni di "Lemmings" e "Sim City" erano generalmente piuttosto scontati, mentre il software di tipo didattico era rappresentato da noiosissime enciclopedie o raccolte di immagini di fiori, francobolli ed altre amenità del genere. Con il CD32 le premesse sembrano migliori, anche se nell'elenco dei titoli annunciati abbiamo già visto con sgomento fare capolino mattoni come "Conoisseur Fine Arts", "The Guinness Disc of Records" o "Heroic Age of Spaceflight", il cui interesse per il videogiocatore medio è paragonabile a quello suscitato da una trasmissione del Dipartimento Scuola Educazione.

COMPACT MUSICALI

Il CD32 non legge solo titoli sviluppati appositamente per questa macchina: è in grado di far girare anche dischi per CDTV, sebbene la compatibilità appaia alquanto limitata (trattandosi di software pensato per girare su una macchina profondamente diversa dal punto di vista hardware e software). E poi, francamente, non riusciamo ad immaginare per quale ragione un possessore di CD32 dovrebbe desiderare di caricare un titolo CDTV quando la totalità di quelli più interessanti verrà sicuramente convertita a 32 bit: gli altri, come "Women in Motion" o "Town with no Name", è molto meglio che siano consegnati all'oblio.

Naturalmente il nuovo Amiga legge perfettamente i **CD audio** musicali, i **CD+G** (CD musicali con informazioni grafiche) e i **CD+MIDI** (CD musicali con traccia Midi dei brani). Nel primo caso, la funzionalità del CD32 e la qualità sonora sono paragonabili a quelle del CDTV: all'inserimento del dischetto appare sullo schermo uno schermo di controllo, quasi identico a quello del CDTV, per la scelta del brano e la sequenza di programmazione. Le stesse funzioni sono duplicate sul game controller, rendendo quindi facoltativo l'utilizzo di un video per il

solo ascolto di CD musicali.

I CD+G e i CD+MIDI sono standard talmente poco diffusi che la compatibilità con essi rappresenta più una curiosità che una caratteristica realmente appetibile: poter leggere un CD+MIDI, in particolare, appare del tutto inutile poichè il CD32 è privo di interfaccia MIDI o di porta seriale attraverso cui convogliare i dati MIDI ad una tastiera o ad un sequencer.

FULL MOTION VIDEO

La caratteristica più sorprendente del CD32 è il supporto del **Full Motion Video**, ovvero della capacità di visualizzare animazioni ad una risoluzione e ad un numero di fotogrammi paragonabili a quelli di un videoregistratore.

CD32 ottiene questo risultato in due modi: il primo, qualitativamente discreto, è l'adozione di un particolare standard chiamato **CDXL**.

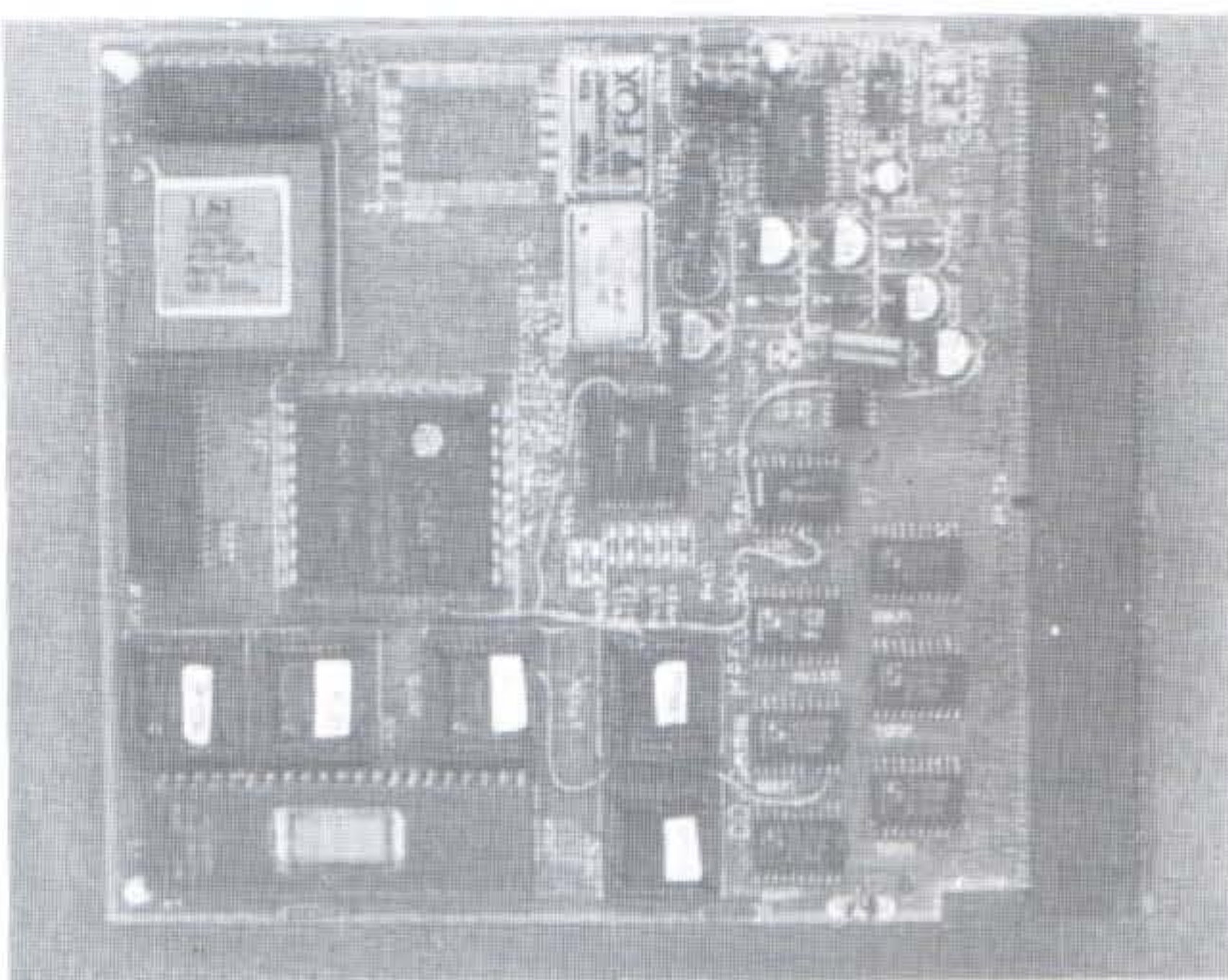
Si tratta di una tecnica software già presente sul CDTV, qui migliorata grazie alla maggiore velocità dell'apparecchio: in pratica il CD32 riesce a visualizzare animazioni digitalizzate in modalità HAM8, ad un numero di frame piuttosto elevato (approssimativamente 12 al secondo) e ad una risoluzione superiore a metà dello schermo. La velocità di visualizzazione si ottiene anche mediante una tecnica particolare di memorizzazione contigua dei dati sul disco, in modo da minimizzare i tempi di accesso.

I demo CDXL visti finora sul CD32 comprendono sequenze tratte dai film "Jurassic Park", "Blues Brothers" e "Blade Runner": il risultato è interessante, ma la risoluzione limitata e soprattutto il numero insufficiente di frame al secondo rendono adatto il formato CDXL soltanto per la realizzazione di dimostrativi o di videogame.

Il vero Full Motion Video sul CD32 è possibile, ma soltanto mediante l'inserimento di un'apposita scheda, dotata di un chip custom sviluppato dall'americana C-Cube che implementa pienamente lo standard video **MPEG** (Motion Pictures Expert Group), all'interno dello slot di espansione.

La qualità dell'immagine nei demo visti alla presentazione ufficiale del CD32 è paragonabile (se non superiore) a quella di un videoregistratore VHS, con il vantaggio di un sonoro a livello di Compact Disc.

Il modulo MPEG per CD32 funge in pratica anche da Genlock: consente la sovrapposizione di grafica generata da computer all'immagine video. Le possibili applicazioni per videogame interattivi sono numerose e molto promettenti.

Le immagini in Full Motion MPEG sono in overscan e a colori; la risoluzione verticale è di poco superiore a 256 linee in PAL, ma grazie all'elevato numero di frame al secondo e di colori contemporanei sullo schermo, la resa visiva è impressionante: sembra proprio di guardare la televisione.

Un accessorio stupefacente: la scheda MPEG per il Full Motion Video

Un singolo CD può contenere un massimo di 74 minuti di video: non ci stupiremmo di vedere presto commercializzati film veri e propri per CD32, in alternativa alle solite videocassette. Il prezzo della scheda MPEG non è stato ancora comunicato, essendo il prodotto ancora allo stadio di prototipo: ma la cifra prevista dovrebbe aggirarsi sull'equivalente di 250 dollari per l'utente finale.

LA CONCORRENZA

E visto che siamo in tema di prezzi, affrontiamo subito l'argomento del costo del CD32: al pubblico l'apparecchio costerà 699.000 lire, Iva compresa, mentre i titoli software si aggireranno su prezzi che partono dalle 59.000. La confezione comprende un CD contenente i giochi "Oscar" e "Diggers".

Rapportati alle prestazioni del CD32 questi prezzi sono veramente bassi: se si considera che in pratica dentro a quel guscio nero c'è un Amiga 1200 più un lettore di CD Rom, la cifra richiesta appare quasi ridicola per il mercato computer. Sfortunatamente, il CD32 cerca di competere in un altro settore, quello delle console, fino ad ora dominato da apparecchi dal costo sensibilmente inferiore.

E' quella del prezzo infatti la vera grande incognita che pesa sul futuro del CD32: laddove le console giapponesi mirano a mantenere prezzi molto bassi (per poi recuperare grazie alle sostanziose percentuali sulle vendite delle cartucce), Commodore propone un apparecchio dal costo elevato e dal software proporzionalmente più economico. Le *royalty* che i colossi nipponici pretendono dalle software house per la commercializzazione di un titolo per console sono molto alte, mentre chi vorrà produrre titoli per CD32 dovrà pagare a Commodore una cifra decisamente accettabile (si dice 3 dollari per disco). Come reagirà il pubblico è difficile da prevedere: Natale è vicino e con esso anche la prova del fuoco per il CD32. Non resta che sperare che la fama di "videogame" che Amiga si porta sulle spalle da sempre come uno scomodo fardello, una volta tanto serva per aiutarlo a trionfare sulla concorrenza.

AMI BACK & TOOLS

di Pierluigi Montanari

Come suggerisce il nome, "AmiBack 2.0" è un programma principalmente rivolto a coloro che possiedono un hard disk: concorrente dell'altrettanto famoso "Quarterback", esso è infatti un programma di backup, ovvero un'utility che permette di copiare il contenuto di un hard disk su una serie di dischetti o, per i più fortunati, su un altro hard disk o su un nastro magnetico.

L'analogia con "QuarterBack" non finisce qui: esattamente come nel caso di "QuarterBack", a cui la Central Coast Software ha affiancato una raccolta di utility per la manutenzione e la riparazione del disco denominata "QuarterBack Tools", anche "AmiBack" offre una ricca dotazione di funzioni per risolvere o prevenire problemi relativi all'uso dell'hard disk.

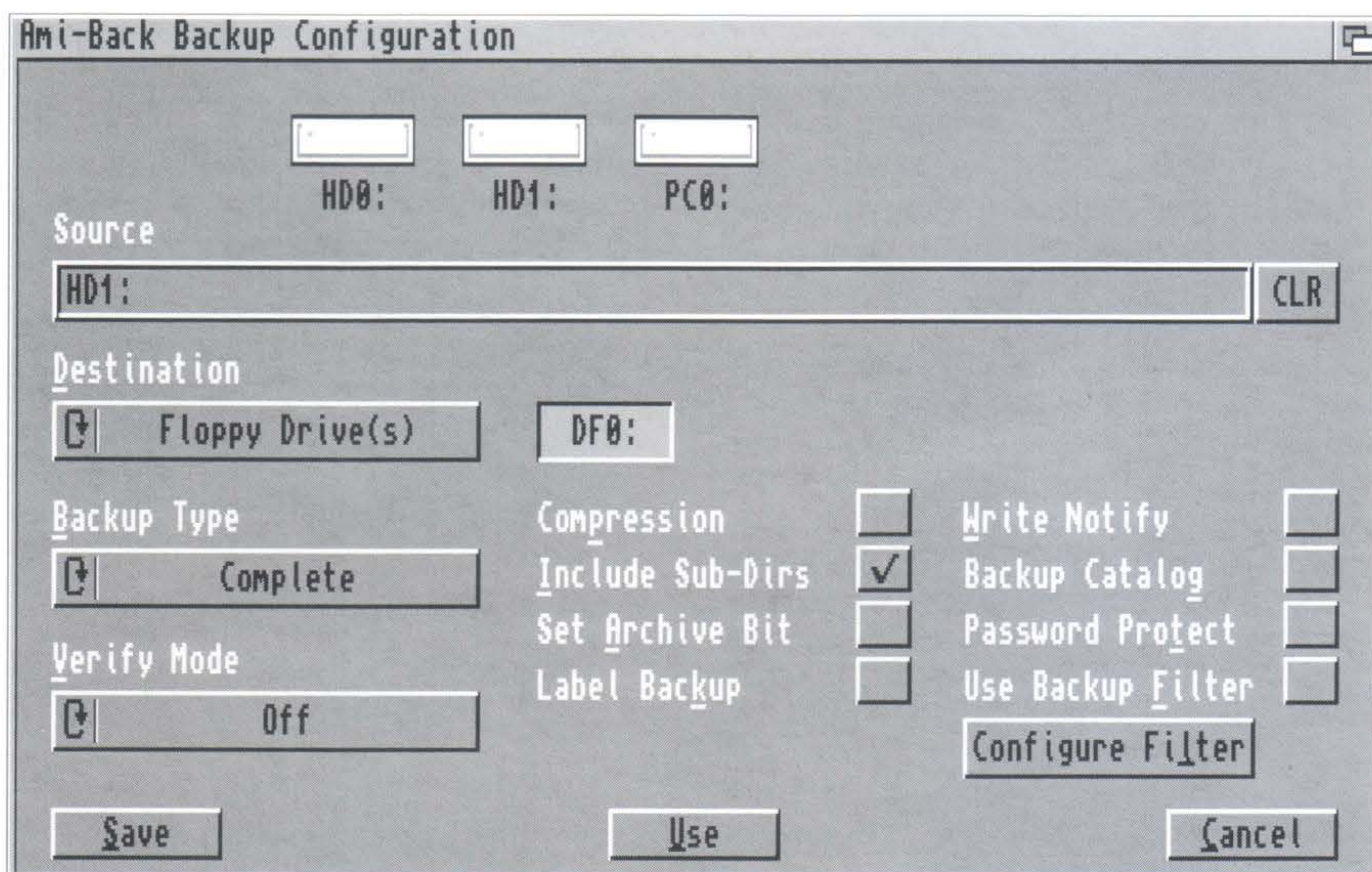
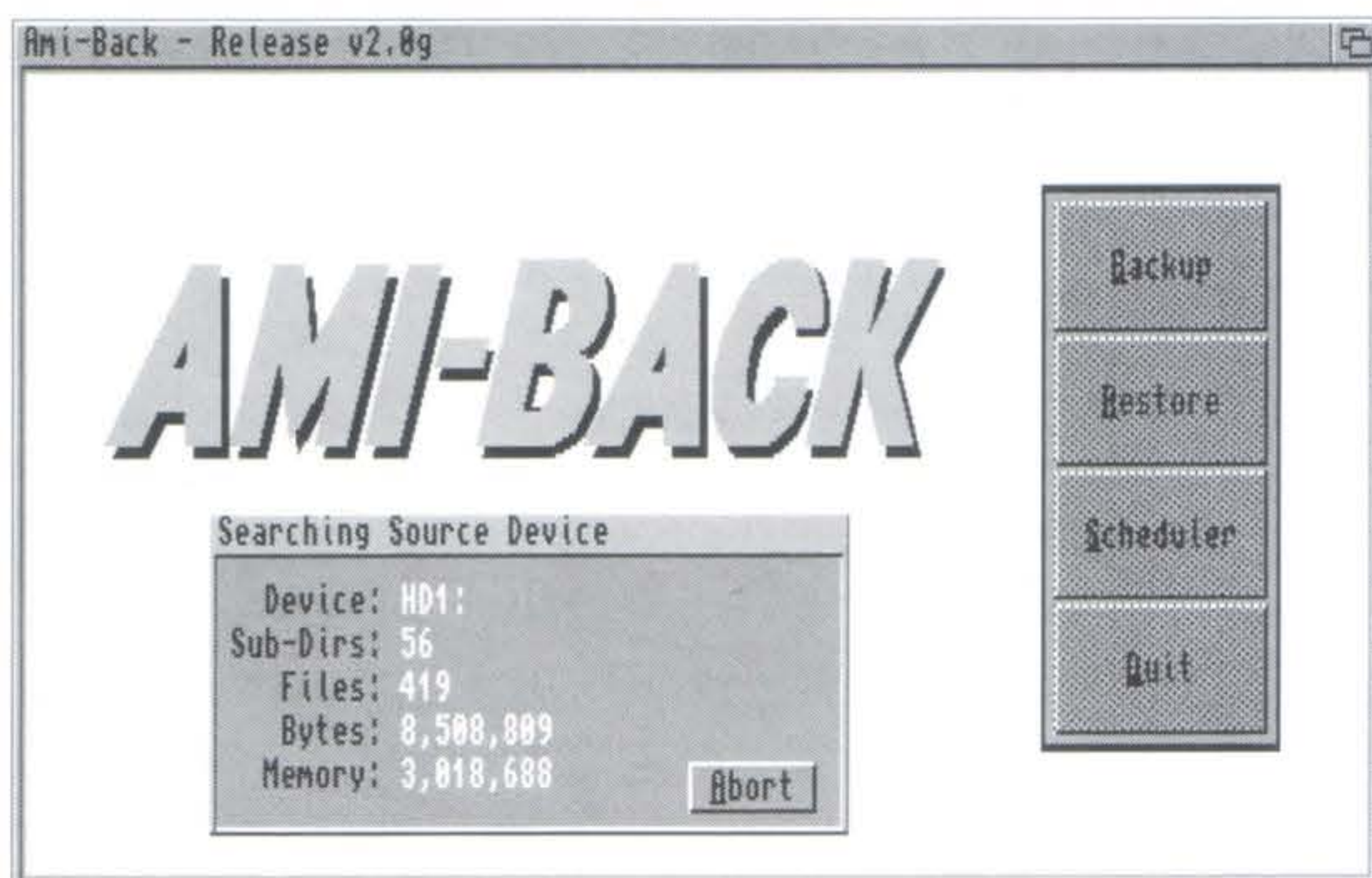
Il disco di "AmiBack" infatti contiene anche il programma "**AmiBack Tools**" che offre strumenti in grado di diagnosticare (ed eventualmente riparare) gli errori eventualmente presenti su supporto magnetico (sia esso floppy che hard disk o altro) e di riorganizzare o recuperare file perduti.

Le due principali azioni che si possono eseguire una volta lanciato "AmiBack" consistono nel **backup**, ovvero la copia di sicurezza di tutto o di parte dell'hard disk, e nel **restore**, cioè il recupero dei dati precedentemente salvati. La prima volta che si usa il programma, inoltre, è necessario configurare il sistema nella maniera più efficiente per il corretto svolgimento delle operazioni: si possono infatti indicare una o più unità sorgenti, dalle quali cioè estrarre i dati da salvare, e la unità destinazione. La destinazione può essere rappresentata da uno (o più) floppy disk, da un file in ram (se ne avete abbastanza!) oppure da un file su hard disk o nastro magnetico (streamer tape).

A questo punto si può scegliere come il backup debba essere eseguito: con o senza compressione dei dati, includendo od escludendo le sottodirectory, proteggendo o meno i dati con una passord. Il backup inoltre può essere di diversi tipi: **selettivo**, nel quale si scelgono manualmente i file o le directory da includere nel backup; **911 recovery**, una modalità selettiva che permette all'utente di riprendere i file anche tramite gli "Amiback Tools"; **immagine**, che copia indiscriminatamente tutti i blocchi dell'hard disk (in questo modo si esegue un backup anche di eventuali file cancellati); **completo**, che semplicemente esegue un backup di tutti i file presenti senza esclusioni.

Si può inoltre decidere il tipo di verifica in scrittura: **normale**, **comparata** (più accurata e, per questo, molto più lenta) o **nessuna**. Il piatto forte però della configurazione del backup è rappresentato dalla possibilità di attivare un **filtro**, ovvero stabilire quali tipi di file includere od escludere dal backup in base al verificarsi di alcune condizioni. Vi sono tre tipi di filtri: su file e sulle directory; sui bit di protezione; sulla data di creazione. Nel primo filtro si può decidere se includere od escludere particolari file o gruppi di file semplicemente contrassegnandone il nome con un "+" od un "-"; il secondo filtro consente di agire solo su file con particolari bit di protezione settati (Read, Write, Pure, Delete, Execute, Archive, Script); il terzo filtro infine permette di selezionare i file la cui data di creazione è compresa tra due periodi.

Il fatto più interessante è che i tre tipi di filtri possono essere combinati tra di loro, ovvero si può decidere se applicare un operatore booleano **OR** oppure **AND** tra le condizioni logiche espresse dai filtri: ad esempio, si può decidere di copiare soltanto i file di una certa directory che hanno il bit A attivato e la data di creazione compresa entro le ultime due settimane.

L'altro tipo di configurazione è quella per il restore , ovvero il recupero dei file: oltre che poter indicare una destinazione diversa da quella originale, si può ottenere l'elenco dei file contenuti nel backup e decidere selettivamente quali ripristinare. Si può inoltre decidere

se mantenere la struttura originale delle directory oppure se scrivere i file in una directory apposita; inoltre si può determinare se i file già presenti con lo stesso nome debbano essere sovrascritti o meno. Sono applicabili anche all'operazione di restore gli stessi filtri precedentemente descritti per il backup.

Prima di procedere con il backup viene chiesto all'utente di includere od escludere i file, usando o meno i filtri di cui sopra, necessari all' operazione. Una volta avviato il processo, tutto avviene automaticamente: se state usando uno o più floppy disk, verrà richiesto di inserire nuovi dischi quando necessario. Il tutto è ovviamente accompagnato da un piccolo riquadro di statistica nel quale il programma, in base al tempo impiegato a scrivere ed al tempo impiegato dall'utente a cambiare un dischetto, indica la previsione di durata del backup. È ovvio che in questo caso, come nella totalità delle operazioni che hanno a che vedere con un computer, la velocità del microprocessore è determinante: se avete un Amiga dotato del semplice 68000 è meglio che non proviate neanche a scegliere l'opzione di compattazione... potreste ricevere un brutto colpo apprendendo che per fare il backup di una sessantina di mega occorrono circa quattro ore e mezza, oltre che una ottantina di dischetti.

Se avete attivato la verifica dei dati, utilizzando un disco rovinato "Amiback" vi richiederà prontamente di estrarlo e di cambiarlo con uno nuovo: il programma ritornerà sui suoi passi e riscriverà tutte le informazioni salvate precedentemente sul dischetto rovinato. Sia in fase di backup che di restore lo schermo mostra la lista degli errori e la percentuale parziale di lavoro compiuta.

Molto pratica la possibilità di ricorrere allo "**Scheduler**", una specie di agendina elettronica, piuttosto versatile nonostante le apparenze, che permette di programmare nel tempo l'esecuzione di un backup tramite "AmiBack" oppure il richiamo a periodi fissi degli "AmiBack Tools" per controllare che l'hard disk sia sempre a posto.

Gli "**AmiBack Tools**", giunti alla versione 1.02, rappresentano in un unico programma una raccolta di utility per la gestione del disco, ognuna delle quali possono essere richiamate sia con un click sulle rispettive icone che tramite i menu a tendina. Di notevole interesse risulta la possibilità di attivare il **Disk Caching** per le operazioni, che consente un incremento della velocità di esecuzione del programma (memoria permettendo).

È bene sottolineare che le funzioni incluse in "AmiBack Tools" sono molto efficaci ma anche potenzialmente pericolose: una operazione sbagliata, infatti, può eliminare permanentemente dati presenti su disco! Per minimizzare questo rischio, nei momenti più critici appare un requester che invita l'utente a fare un backup del disco prima di procedere. Esaminiamo ora le sei funzioni principali del programma, presenti nella schermata iniziale.

Reviver serve a resuscitare i file (integri) che, volutamente o per sbaglio, sono stati cancellati; è bene a questo punto precisare la distinzione tra file perduti e file danneggiati. I primi infatti possono essere recuperati senza problemi,

in quanto il Dos ha semplicemente marcato il file come cancellato, implicando che in caso di necessità i blocchi appartenenti ad esso possono essere nuovamente utilizzati (sovrascritti). I secondi invece sono file i cui blocchi sono stati sostituiti da blocchi appartenenti ad altri programmi (perchè il file stesso era stato marcato come cancellato oppure per un errore software o hardware).

Le utility di recupero cercano quindi di trovare il maggior numero possibile di blocchi appartenuti al file originario: se quest'ultimo era un eseguibile, non ci sono grandi speranze di poterlo recuperare funzionante in quanto bastano pochi byte danneggiati per renderlo inservibile; se si trattava invece di dati o testi, i dati originali saranno recuperati mescolati a "spazzatura" da eliminare a mano.

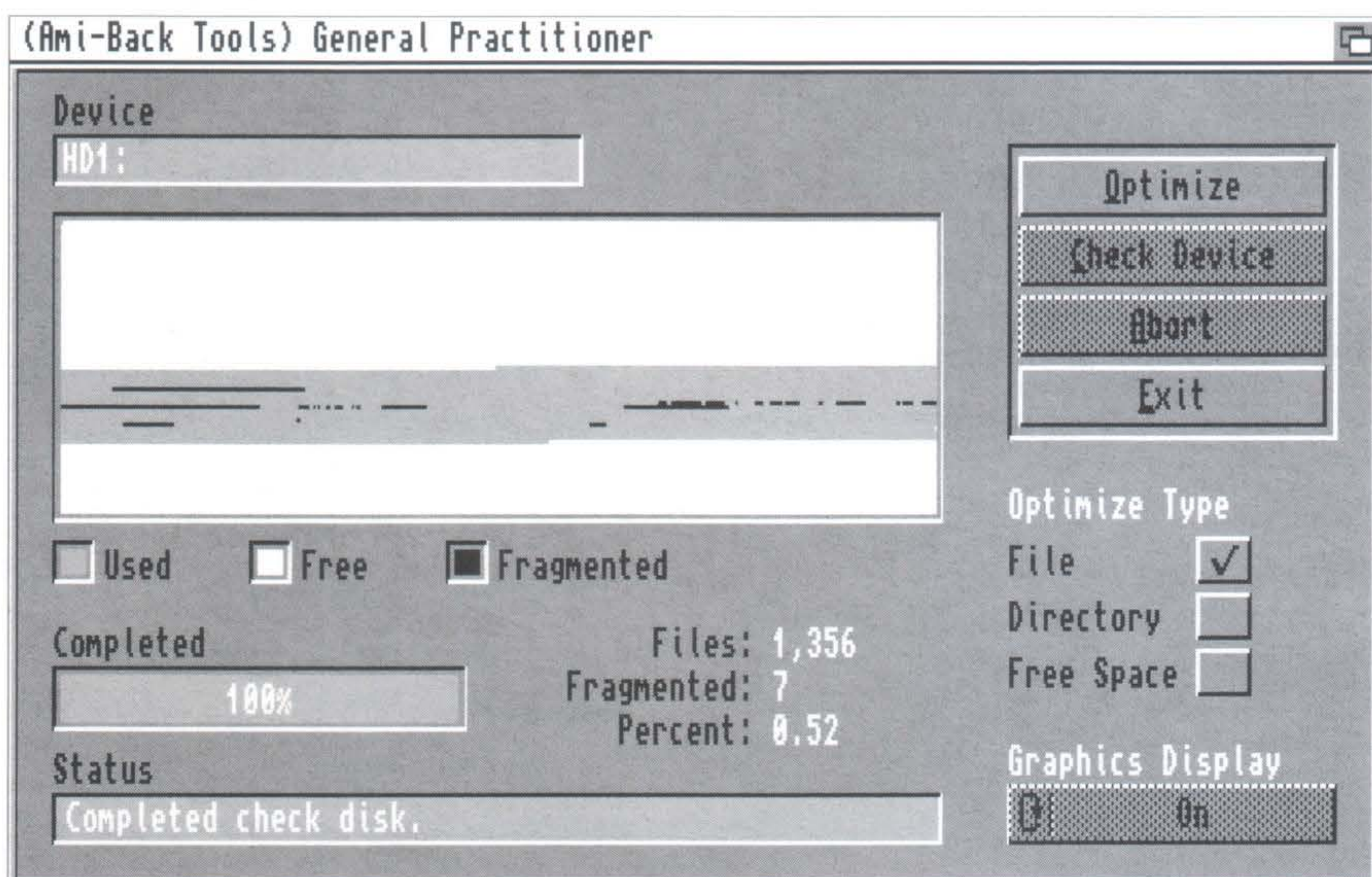
Reviver, come già detto, si occupa semplicemente dei file cancellati ma interi; **Analyst** invece tenta di risolvere i problemi del secondo tipo, ponendo rimedio ad eventuali danni sui file causati da malfunzionamenti o incidenti: il disco viene analizzato e gli errori (blocchi persi, bitmap non corrette, dimensioni di file non coerenti, etc.) vengono, per quanto è possibile, risolti.

L'utility di **911-recovery** è stata creata per essere utilizzata in unione ad "AmiBack": se è stato eseguito un backup in modalità 911, tramite questa utility si possono ripristinare i file oppure, una volta lanciata l'operazione di scansione del device, recuperare (da cui il nome *recovery*) i file "orfani" copiandoli su un supporto magnetico diverso dall'originale in maniera simile a quella eseguita tramite un backup. L'unica differenza rispetto a quest'ultimo è che nella struttura delle directory viene inserita una nuova directory fittizia (dal nome "Orphaned_Files") nella quale vengono posti i file in questione.

Il **General Practitioner** esegue un'operazione simile a quella incontrata in diverse utility di deframmentazione dello spazio ("Bad", "ReOrg", "FastDisk", etc.): i blocchi sparsi per il disco ma appartenenti ad uno stesso file vengono spostati in modo da risultare contigui. Questa riorganizzazione rende più omogeneo (e quindi più veloce) il contenuto del disco, permettendo inoltre di redisporre i blocchi in maniera tale da ottimizzare lo spazio libero, la struttura delle directory, quella dei file o un compromesso tra le tre.

Curioso, e molto utile, è il **Lab Test**, che permette di costruire un indice (secondo vari criteri) dei file su disco: questo indice poi può essere salvato, riletto e persino comparato con altri indici salvati precedentemente. Può essere utile come metodo di prevenzione dall'azione dei virus: se la comparazione di due indici creati in tempi diversi mostra che un file eseguibile è inspiegabilmente aumentato di dimensioni, può darsi che sia stato infettato da qualcosa di maligno.

L'ultima utility della collezione è l'**AntiSeptic**, che permette di ripulire da cima a fondo un device in due maniere diverse, potendo scegliere se formattare l'intero dispositivo oppure solo il suo spazio libero: nel primo caso tutti i blocchi del device vengono riempiti con zeri, mentre nel secondo il medesimo fato viene riservato solo a tutti i blocchi marcati nella bitmap come liberi. È un'arma a doppio taglio perchè in quest'ultimo caso una successiva operazione di recovery su file cancellati precedentemente darà esito negativo.

"AmiBack" e "AmiBack Tools" rappresentano insomma un ottimo investimento per chi possiede un hard disk ed ha a cuore la salvaguardia dei propri dati.

Video Dac 18

Una piccola scatola nera che aiuta il vostro vecchio Amiga con chip ECS a visualizzare immagini ed animazioni con 262.114 colori contemporanei sullo schermo.

di PIERLUIGI MONTANARI

L'arrivo di Amiga 1200 e di Amiga 4000, dotati del nuovo chipset AGA e del modo grafico HAM8 in grado di visualizzare oltre 256mila colori contemporaneamente sullo schermo, è stato accolto con entusiasmo dalla maggior parte degli utenti: finalmente prestazioni grafiche in grado di rivaleggiare, ed anche superare, quelle delle odiate schede VGA per PC.

I possessori dei modelli precedenti, tuttavia, non hanno gradito molto la mancata compatibilità verso il basso dei nuovi chip: chi possedeva un Amiga 500, un 2000 o addirittura un 3000 si è sentito tagliato fuori, ed anche un po' umiliato, dalla mancata possibilità di godere della vista di immagini a 8 bit sul proprio schermo.

A questa lacuna sopperisce il "Video Dac 18", una minuscola scatola nera in grado di visualizzare immagini a 18 bit (equivalenti a 262.114 colori contemporanei) anche con Amiga della prima generazione, senza AGA.

Il "Video Dac 18" è una semplice *plug-in card* che va connessa al retro del nostro computer tramite la presa del monitor. Il cavo di quest'ultimo, normalmente collegato ad Amiga, va quindi alloggiato nella presa predisposta allo scopo sulla scheda. E questo è tutto il lavoro necessario all'installazione!

La schedina altro non è che una scatoletta di dimensioni contenutissime (le sue misure sono: 5.5 x 11.0 x 1.5 cm.), che esternamente presenta due connettori (maschio e femmina) a 23 pin per il collegamento al computer ed al monitor e, sulla parte superiore del contenitore, uno switch per l'attivazione e lo spegnimento della circuiteria. Sempre nella parte superiore del coperchio si trovano i forellini di accesso a due potenziometri, il cui scopo è di regolare definizione e contrasto dell'immagine.

Se proprio si vuol curiosiare ancora, si può dare facilmente un'occhiata alla circuiteria interna semplicemente svitando quattro vitine ed imprimendo una leggera pressione sul coperchio inferiore.

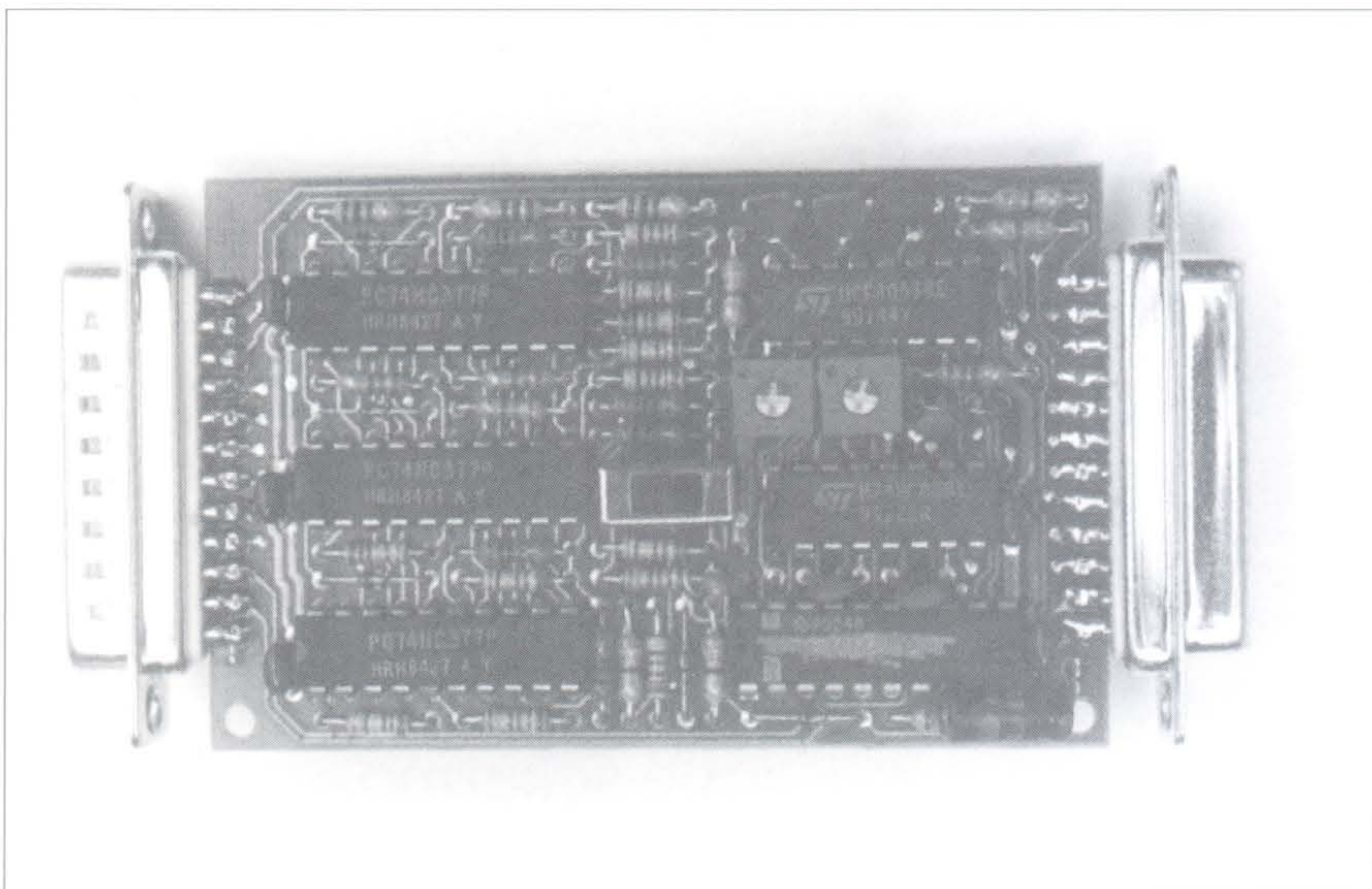
Estratta con cautela la scheda, si nota immediatamente che tutto lo spazio sulla medesima è stato occupato in maniera davvero ammirabile: non solo le dimensioni del tutto sono decisamente ridotte, ma ogni millimetro quadrato disponibile è solcato da piste e, là dove non lo è , vi sono resistenze ed alcuni chip.

La confezione del prodotto è piuttosto spartana ed è rappresentata da una custodia per videocassette nella quale trovano posto la scheda, un dischetto con il software di gestione (non protetto dalla copia) ed una decina di fogli fotocopiati che rappresentano il manuale d'uso in italiano.

Scheda e softare sono totalmente made in Italy, frutto di una *joint venture* tra la Video Press Multimedia di Cadoneghe (PD) e la Newtronic Technologies di Rapallo (GE).

Il nome di quest'ultima azienda dovrebbe suonare familiare all'orecchio degli Amighisti di lunga data: si tratta infatti della ditta produttrice del "**Videon**", uno tra i primi e più popolari digitalizzatori video.

COME FUNZIONA ?

Vediamo in dettaglio cosa permette di fare "Video Dac 18". Questa scheda grafica è stata appositamente studiata per tutti i computer Amiga non dotati del nuovo chipset AGA: uno sforzo meritevole da parte del suo produt-

L'interno della "Video Dac 18". Sono visibili l'interruttore ed i due trimmer che regolano la definizione ed il contrasto dell'immagine.

tore, vista l'abitudine che le ditte impegnate nel settore hardware hanno, in genere, di abbandonare in fretta (e spesso del tutto) i vecchi sistemi in favore dei nuovi.

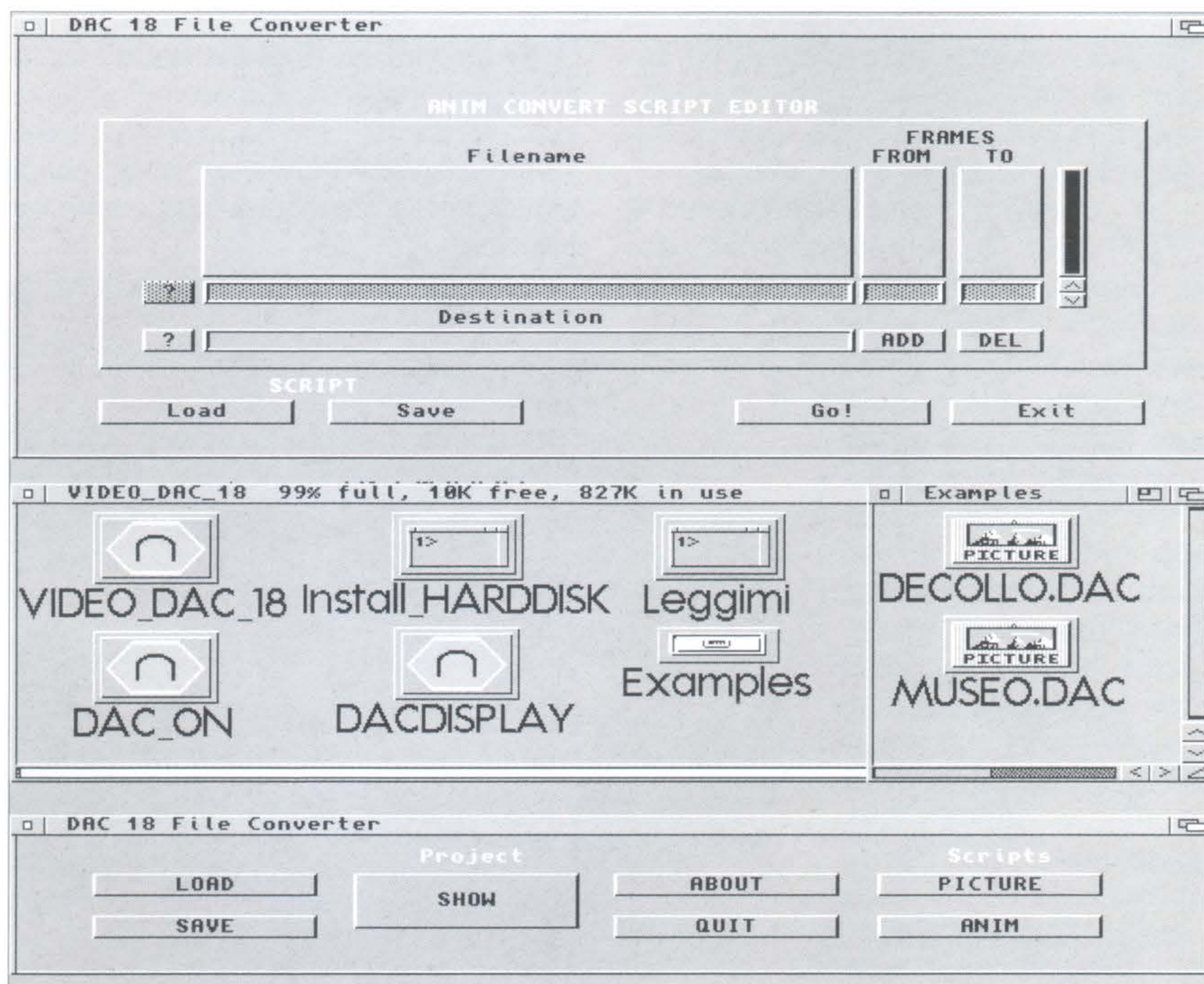
GRAFICA A 18 BIT

Come abbiamo anticipato, il "Video Dac 18" visualizza 18 bitplane (**262.144 colori**) contemporaneamente, con risoluzioni da 320*256 a 384*576, partendo da immagini a 24 bit in alta risoluzione convertite tramite un software fornito con la scheda. La peculiarità delle immagini visualizzate da "Video Dac 18" è che esse non sono salvate in formati particolari: sono file IFF perfettamente standard e possono essere trattati con qualsiasi normale software Amiga. Se proviamo a visualizzarli senza la scheda inserita, i pixel che compongono le immagini appariranno colorati in maniera totalmente casuale e caotica: accendendo il "Video Dac" l'immagine mostrerà come per magia tutti i suoi colori a 18 bit.

Provando a convertire un'immagine 640x512 a 24 bit otterremo un file da 640x512 punti a soli 4 bitplane ovvero a 16 colori, il massimo visualizzabile da un Amiga non-Aga in alta risoluzione. Scopriremo però che, una volta visualizzata, l'immagine risultante mostrerà una risoluzione apparente di 320x512 punti: i bit corrispondenti ai rimanenti 320 pixel vengono infatti utilizzati per memorizzare le informazioni relative ai colori, che la scheda interpreta e visualizza correttamente sullo schermo. Ricorrendo al modo overscan, la risoluzione massima visualizzata diventa 384x576.

Anche se sulla carta dimezzare i punti in orizzontale può sembrare drastico, all'atto pratico la perdita di risoluzione non si nota granchè, specie con i normali monitor RGB analogici Amiga, compensata dalla gamma cromatica a disposizione.

Come avrete capito con "Video Dac 18" si visualizzano quindi solamente immagini ed eventualmente animazioni, posto si possieda abbastanza memoria per contenerle: la scheda non rende possibile aumentare il numero di colori di altre applicazioni o avere ad esempio un Workbench a 260mila colori; nè consente di visualizzare contemporaneamente schermi che sfruttano le risoluzioni originali mischiate a quelle aggiuntive, o sfruttare il maggior numero di colori direttamente tramite programmi di grafica.

Il software accluso è decisamente spartano (e questa forse è una pecca, visto che sarebbe bastato un piccolo sforzo in più per offrire un risultato migliore), ma funziona senza problemi. Le immagini e le animazioni ottenute tramite "Video Dac 18" mantengono la più assoluta compatibilità con tutti i programmi di grafica per Amiga, occupando uno spazio molto ridotto sia in memoria che su disco. Anche programmi come "Scala" non hanno problemi a mostrare titolazioni con sfondi a 262mila colori realizzati mediante la "Video Dac 18"; e considerando che l'uscita video della scheda è perfettamente utilizzabile in abbinamento ad un genlock, le possibilità di realizzare applicazioni video a basso costo grazie al "Video Dac

Il software fornito con il "Video Dac 18" è un po' spartano ma svolge perfettamente il suo compito. Considerato il pubblico al quale il prodotto è rivolto, il programma funziona ovviamente anche con Kickstart 1.3

18" appaiono molto interessanti...

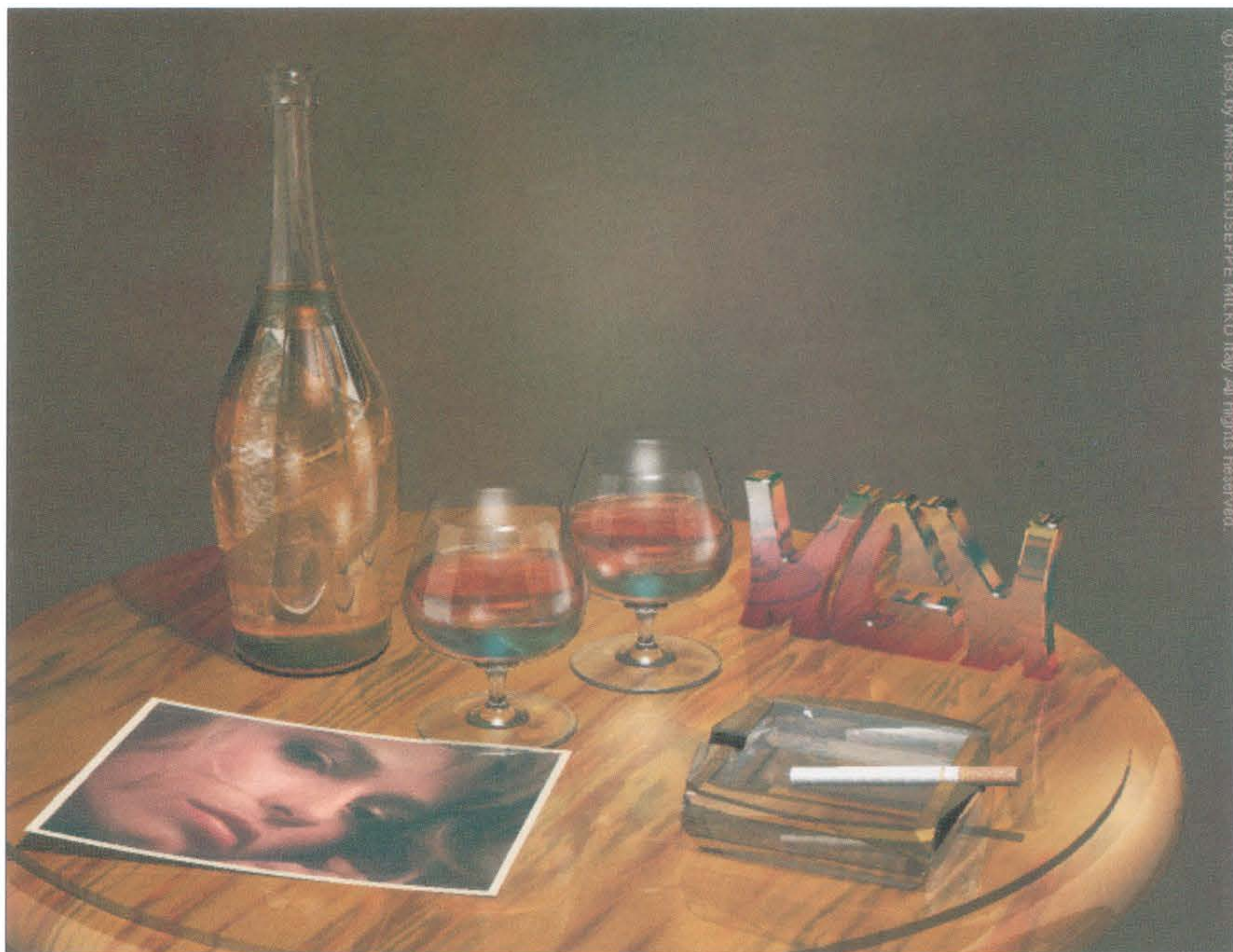
Quando l'apparecchio non è in funzione, lo schermo conserva il suo solito aspetto; attivando invece il "DAC" al di fuori del programma si osserva una variazione nelle tonalità. Pur rimanendo alla stessa risoluzione orizzontale e verticale, lo schermo assume le caratteristiche proprie di una modalità HAM (o simil-HAM) in cui gli oggetti hanno colori sfalsati e tutte le superficie verticali generano, ad intervalli regolari, dei segmenti orizzontali colorati. Non è proprio quello che si può definire un bel Workbench ma, d'altro canto, non è questo l'ambiente di lavoro per il quale la scheda è stata progettata.

IL SOFTWARE

Caricando il programma fornito con la scheda, sullo schermo appare una finestra divisa in due parti: **Project** e **Scripts**. Selezionando la prima si accede alla parte del programma dedicata alla conversione e visualizzazione delle immagini da 24 a 18 bit: per caricare una sola immagine si seleziona il requester **Load** che fa riferimento ad un file requester apposito.

Scelta l'immagine, il programma ne esegue il caricamento e quindi la visualizza. È consigliabile partire da immagini aventi risoluzione orizzontale da 320 a 384 pixel. Fa un certo effetto vedere una tale risoluzione su Amiga "vecchiotti": le immagini sono decisamente stupefacenti anche se, ovviamente, non raggiungono i dettagli che si avrebbero usando il formato a 24 bit originale, ed il monitor le riesce a visualizzare senza fatica (in questi casi infatti è decisivo anche il tipo di monitor che si usa: non a caso della dotazione hardware fanno parte i potenziometri che suppliscono alle deficienze nella risoluzione del monitor)

Ci si può fare anche un'idea di come sarebbe la risoluzione effettiva senza l'hardware semplicemente disattivando la card: lo schermo si trasforma in un ammasso indefinibile di colori senza senso, sul quale si possono distinguere solo vagamente i contorni del disegno originale,

E' possibile dividere inoltre lo schermo per permettere l' utilizzo di diverse risoluzioni (la divisione è, ovviamente, solo orizzontale) o per consentire l'uso di più animazioni; in quest'ultimo caso fattori limite sono la memoria e la velocità di esecuzione.

"Gli Eccessi" di Giuseppe Milko Mrsek. Con "Video DAC 18" potete visualizzare immagini true color come questa anche su un normale Amiga 500, con eccellenti risultati estetici.

Le immagini IFF24 possono essere poi convertite in modalità Dac 18 premendo il tasto **Show**, e possono quindi poi essere salvate comodamente usando il tasto **Save**.

La seconda parte, **Scripts**, permette di usare **Picture** ed **Anim scripts**: questi ultimi sono stati creati sia per convertire le immagini in modo automatico che per creare stupende animazioni a 18 bit partendo da immagini a 24 bit. Gli script di tipo Picture convertono le immagini da 24 a 18 bit, mentre quelli di tipo Anim consentono di convertire le immagini in animazioni.

Selezionando **Picture** si entra nel menu Script; agendo sul tasto **Add** si abilita il file requester nel quale va immesso il nome del file da convertire. A questo punto si passa al gadget **Frame**, che può essere utilizzato nel caso in cui si abbia una serie di immagini dotate dello stesso nome ma con un suffisso numerico progressivo (ad esempio: disegno.000, disegno.001, disegno.002, etc.). Si può selezionare il numero di immagini da prendere per eseguire l'animazione (immettendo negli appositi requester **From** e **To** il numero del fotogramma di inizio e quello di fine), e quindi informare il programma del path di destinazione.

La conversione delle immagini è ottenuta tramite il comando **Go!**. Gli script possono essere caricati da programma tramite un apposito requester.

Si noti, infine, che la scheda è attivabile via software: un programma chiamato "**DacDisplay**" permette di visualizzare tramite Shell le immagini precedentemente convertite. In pratica non è altro che un programma di visualizzazione di immagini IFF che attiva automaticamente via software il "Video Dac 18" prima di visualizzare l'immagine e lo disattiva al momento di chiudere lo schermo, rivelandosi molto utile nel caso di presentazioni o slideshow pilotati tramite uno script AmigaDos.

Appare evidente che il "Video Dac 18" non può sostituire adeguatamente i chip AGA, i quali consentono la gestione di schermi ad 8 bit in qualsiasi modalità operativa e non soltanto per il display di immagini statiche o animazioni. Tuttavia per chi si diletta in applicazioni grafiche (in particolare il ray tracing) e non intende investire forti somme per rinnovare completamente il proprio hardware, la scheda è indicatissima in quanto consente di visualizzare un preview del proprio lavoro con notevole fedeltà.

Video Dac 18
è distribuito da
VIDEO PRESS Multimedia
Via Lauro 4
35010 Cadoneghe (PD)
Tel. 049-700252
Prezzo al pubblico:
lire 230.000

CERCA IN EDICOLA IL NUOVO BIMESTRALE BY AMIGABYTE

Una ricchissima raccolta di programmi inediti per Amiga su DUE dischetti a sole 14.000 lire

Chiedila in edicola oppure abbonati subito!

PER AMIGA 500+, 600, 1200, 3000 e 4000 CON DUE DRIVE O CON HARD DISK

L. 14.000

AMIGA USER

N. 1 - Set./Ott. 93

Sped. in abb. post. gr. IV/70

AMIGA

1

RIVISTA SU DISCO

DUE dischi DICIOTTO programmi

Il miglior ShareWare da tutto il mondo in versione originale
Utility - giochi - musica - grafica - sorgenti - librerie

LYAPUNOVIA
Generatore di suggestive immagini
DISKSALV 2
Ripara errori su disco e recupera dati
ARMYMINER
La sfida del campo minato
CHEATS
Trucchi e codici per centinaia di giochi
ABACKUP
Utility di backup per hard disk
BIGANIM
Player di grandi animazioni da disco
MAGIC MENU
Per avere i menu pop-up e in rilievo
GAMMON
Simpatica versione del classico Backgammon
POWER RIPPER
Per catturare moduli musicali in memoria
OPTIMOD
Ottimizza e riduce le dimensioni dei moduli
EXTREME VIOLENCE
Gioco arcade shoot'em up per due giocatori
WHATDIR
Che tipo di file contiene la directory ?
ZNYK
Rompicapo super colorato stile Tetris
ZGIF
Veloce visualizzatore di GIF anche per AGA
VIRUS CHECKER
Nuova versione del potente antivirus
CREDITS TITLER
Mini visualizzatore di titoli per video
SOLITAIRE
Tanti solitari con le carte
AROACH
Gli insetti invadono il Workbench!

Gammon by marc fischlin in 1992

Per abbonarti invia vaglia postale ordinario di lire 75.000 indirizzato a AmigaUser, C.so Vittorio Emanuele 15, 20122 Milano. Indica, nello spazio delle comunicazioni del mittente, che desideri abbonarti ad AmigaUser e specifica i tuoi dati completi in stampatello.

SUL DISCHETTO

Per continuare ad offrirvi il maggior numero possibile di programmi, a partire da questo fascicolo i file inclusi nel dischetto di AmigaByte sono memorizzati in formato **compresso** (mediante l'utility shareware "LhA") e devono necessariamente essere installati su altri floppy disk o su hard disk prima di poter essere usati. La procedura di installazione è guidata tramite l'utility standard "**Installer**" ed avviene in maniera automatica, richiedendo all'utente soltanto il nome del disco o della partizione di destinazione.

Il dischetto di AmigaByte non è più *bootabile*, ovvero **non può più** essere usato per avviare il sistema: dovrete quindi accendere il computer e farlo partire utilizzando una **copia** del dischetto Workbench standard in dotazione al computer oppure effettuando il boot da hard disk (se presente).

Per installare i programmi di AmigaByte occorrerà, al termine della sequenza di avviamento, inserire il dischetto in un drive e fare doppio click sulla sua icona. Apparirà sullo schermo una finestra contenente due icone, denominate "**Leggimi**" e "**Installa**". La prima, se clickata due volte, mostra alcune informazioni relative al dischetto; la seconda avvia la procedura di installazione vera e propria.

L'utility "Installer" mostra, all'avviamento, una finestra contenente alcune opzioni: **Install for Real** oppure **Pretend to Install**. La prima, selezionata automaticamente, conferma che l'installazione deve effettivamente avere luogo; la seconda invece fa in modo che l'installazione sia solo simulata. Ovviamente, per poter installare i programmi, occorre lasciare attivata l'opzione **Install for Real**.

La successiva richiesta **Log all Actions to** seguita dalle tre opzioni **Printer**, **Log File** e **None** determina se deve essere creata una trascrizione delle operazioni effettuate da "Installer": il valore prestabilito è **None** (nessun log), e conviene lasciarlo così.

Per procedere con l'installazione basterà dunque selezionare **Proceed**. A questo punto verrà richiesto il nome del disco o della partizione di hard disk nella quale installare i programmi di AmigaByte. Il valore prestabilito proposto da "Installer" è "**Work:**", il nome standard della partizione di lavoro su hard disk.

Chi non possedesse un hard disk e desiderasse installare i programmi su floppy dovrà clickare nel riquadro, cancellare la scritta "Work:" e scrivere **il nome** di un floppy precedentemente formattato (ad esempio "Empty:", "Vuoto:" etc.).

Clickando su **Proceed** verranno visualizzati, dopo qualche istante, i nomi di tutti i programmi contenuti nel disco di AmigaByte: occorre selezionare tramite il mouse quelli che si desidera installare. I possessori di hard disk potranno tranquillamente selezionarli tutti, mentre coloro che effettuano l'installazione su floppy disk dovranno avere l'accortezza di selezionare soltanto quelli le cui dimensioni non superano lo spazio disponibile sul disco destinazione. Accanto ad ogni programma è indicata la dimensione (in kilobyte) richiesta.

Al termine dell'installazione, il disco o la partizione selezionata come destinazione conterrà un **cassetto** chiamato AmigaByte, seguito dal numero del fascicolo (ad esempio "AmigaByte_47"): al suo interno troverete i cassetti e le icone dei programmi installati, pronti per l'uso.

Un'avvertenza: i programmi, la loro documentazione e le relative icone sono forniti così come vengono distribuiti dagli autori shareware, senza alcuna modifica. Se aprendo un cassetto non riuscite a vedere alcuna icona, provate a selezionare l'opzione **Mostrare Tutti i file** del menu **Finestre** del Workbench. Se clickando su un'icona appare un messaggio di errore che avverte che un certo programma non è stato trovato, controllate che il nome del **Programma Associato** (**Default Tool**) a quell'icona esista veramente e si trovi nel percorso indicato.

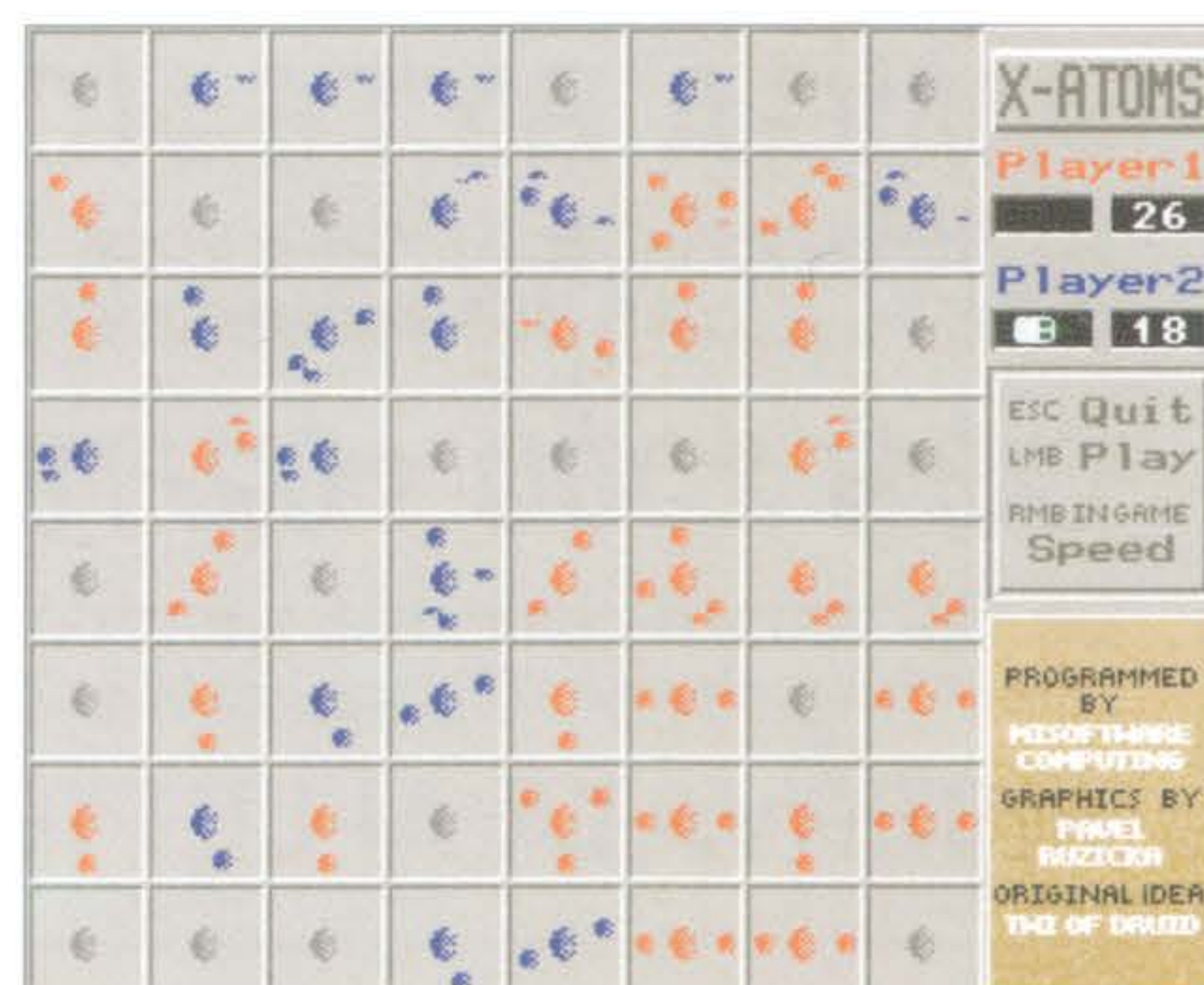
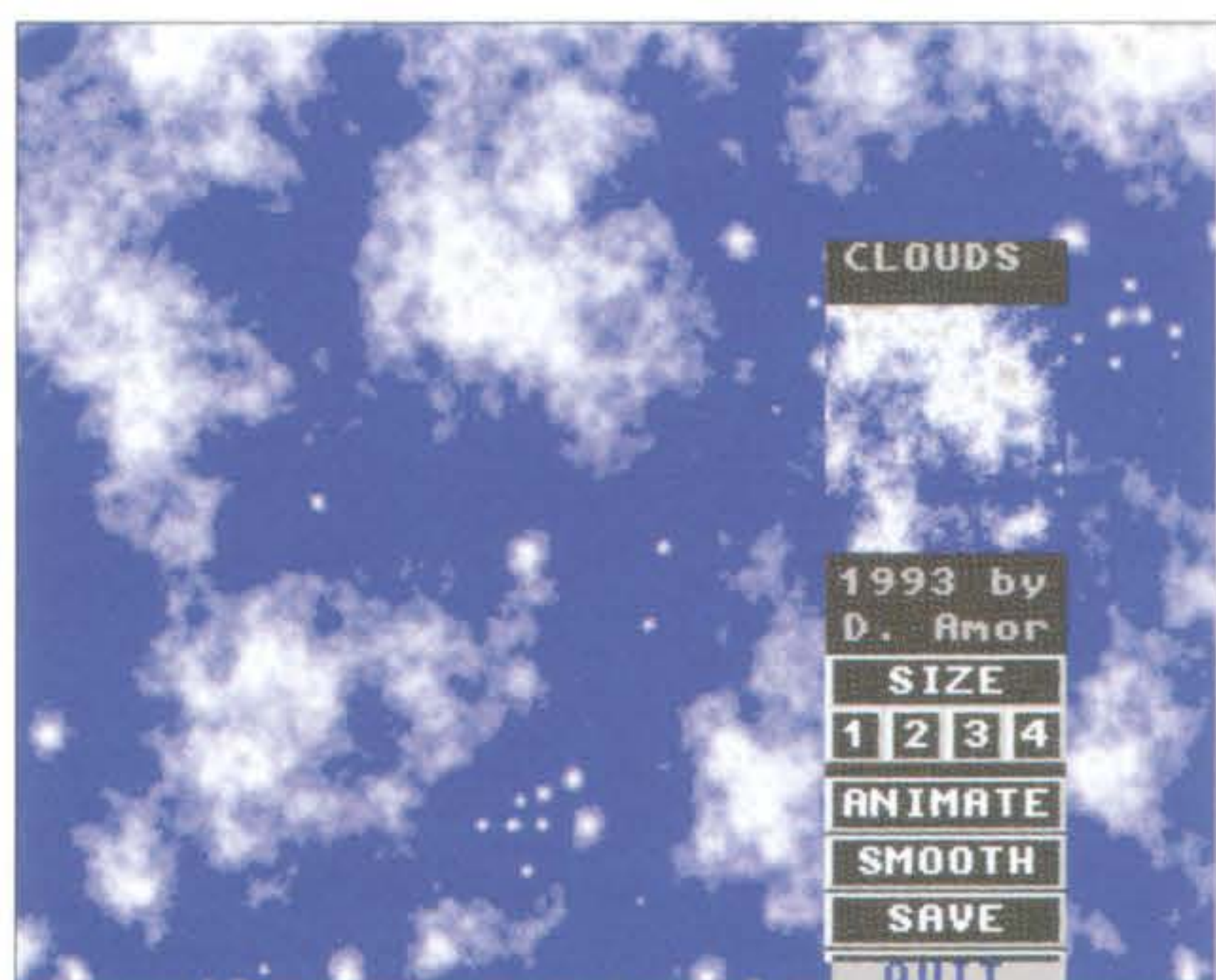
Nel caso abbiate difficoltà con l'installazione o il funzionamento di un programma potete farcelo presente e tenteremo (per quanto ci è possibile) di aiutarvi: il nostro servizio di **consulenza tecnica telefonica** risponde ogni **mercoledì** pomeriggio presso la redazione di AmigaByte **dalle 15 alle 18**, al numero 02-78.17.17.

AmigaByte **sostituisce** qualsiasi dischetto il cui mancato funzionamento sia dovuto a difetti di fabbricazione e/o duplicazione. È sufficiente rispedire i dischetti difettosi alla redazione, allegando una lettera nella quale siano chiaramente specificati in stampatello il vostro nome e cognome, il vostro indirizzo completo ed il numero della rivista alla quale il dischetto era allegato (ad esempio AMIGABYTE 47).

Prima di rispedire il dischetto, accertatevi che i problemi non derivino da errori o inesattezze nel caricamento o nell'esecuzione dei programmi: in particolare, leggete sempre le istruzioni allegate per determinare se essi non richiedano particolari accorgimenti per il caricamento (espansioni di memoria, speciali librerie o font, versioni avanzate di sistema operativo), etc. Gli errori di caricamento dovuti a difetti del supporto magnetico sono sempre segnalati da messaggi di errore di lettura dei dati, seguiti dalla dicitura "Read/Write error" o "Errore di lettura/scrittura".

Ricordiamo che eventuali problemi di funzionamento e blocchi del sistema con la comparsa di messaggi di errore di tipo "Software Failure" sono relativi a problemi di carattere software e NON a difetti del dischetto.

Pertanto in questi casi la sostituzione del dischetto da parte nostra è inutile e non risolve il problema, che probabilmente è invece dovuto a qualche incompatibilità con la vostra configurazione hardware, a conflitti con programmi residenti in memoria o a scarsità di memoria.

Tutti i programmi inclusi nei dischetti di AmigaByte vengono controllati in modo da assicurarne la compatibilità su computer dotati di almeno 1 Mega di memoria.

CERCASI CAD DISPERATAMENTE

Sono un architetto e possiedo da anni un Amiga, ma non sono mai riuscito a trovare un buon programma di CAD o di disegno tecnico: tutti quelli che mi sono passati tra le mani, come "IntroCAD", sono decisamente troppo limitati per applicazioni serie. Possibile che un computer come Amiga non disponga di CAD decente ?

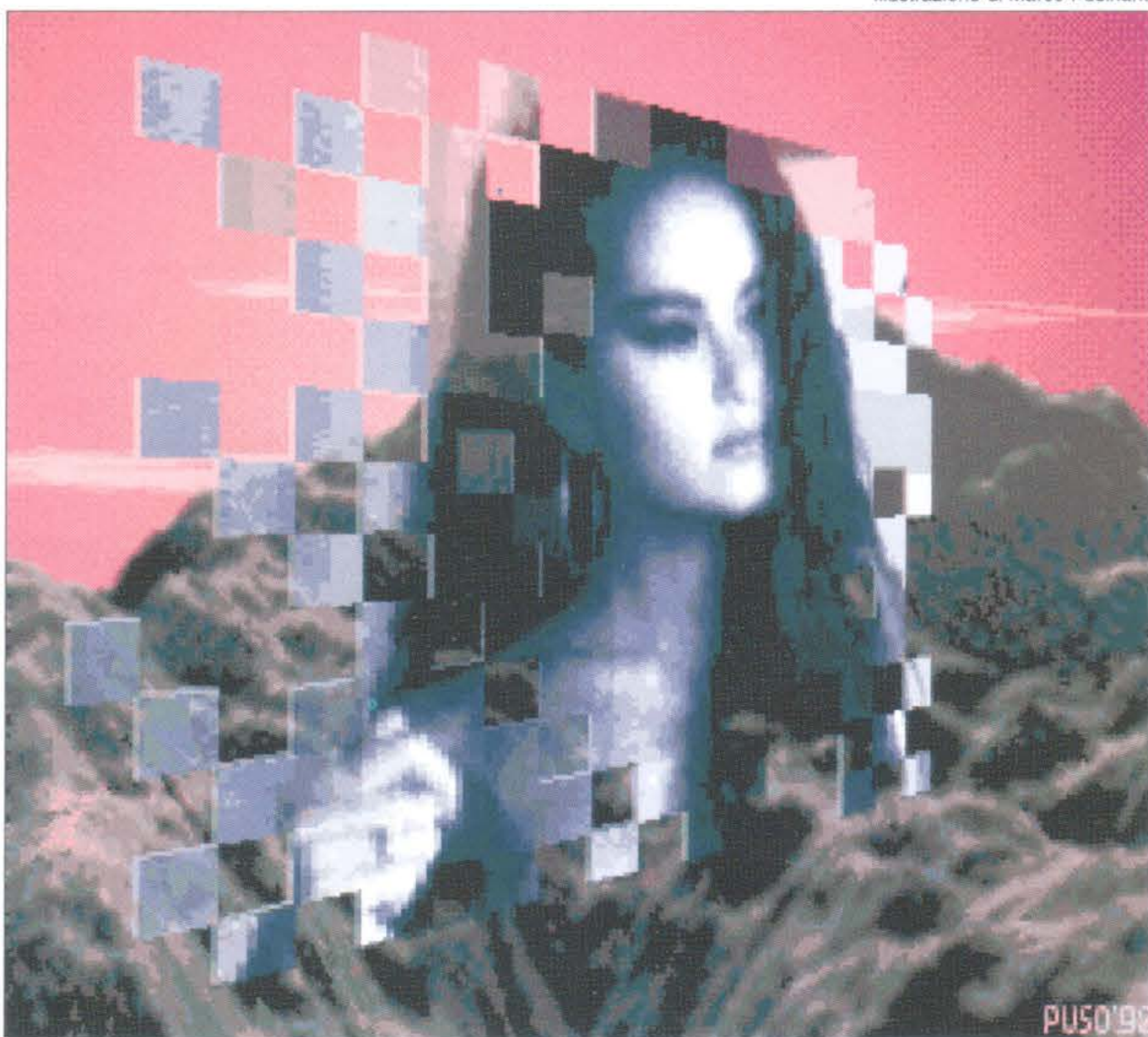
Marco Rosmini - Bergamo

Il mercato del software su Amiga sta attraversando una fase di cambiamento: un tempo erano disponibili moltissimi titoli delle categorie considerate "professionali" (in particolare database, cad, e fogli elettronici), mentre ora le software house preferiscono specializzarsi nei settori per i quali Amiga è più rinomato (grafica, desktop video, videogame) trascurando un po' il resto.

Anche il settore dei CAD risente di questa tendenza: complice la concorrenza di titoli MsDos quali il celeberrimo (e sopravvalutato) "AutoCAD", quasi nessuno dei programmi CAD un tempo esistenti per Amiga è stato aggiornato.

Il miglior programma di CAD per Amiga, a nostro giudizio, è "DynaCADD" (recensito nel fascicolo 35): un software che non ha nulla da invidiare ai più blasonati concorrenti per MsDos, ma che condivideva con essi purtroppo anche il prezzo decisamente elevato (poco meno di un milione, all'epoca).

Anche lo sviluppo del potente "DynaCADD" ci risulta essere stato per il momento .accantonato: la DiTek, la sua casa produttrice, ha preferito concentrare i suoi sforzi sulla versione PC. Tuttavia il programma dovrebbe essere ancora reperibile sul mercato (per informazioni si può contattare il distributore: Studio Nuove Forme, tel. 02/26.14.38.33).

Illustrazione di Marco Pusinanti

ESPANDERE AMIGA 3000

Possiedo un Amiga 3000 25/100 equipaggiato con 6 Mb (2 Mb di chip e 4 Mb di fast). Utilizzando diversi programmi di grafica, mi sono accorto che i 6 Mb di memoria sono pochi e quindi ho preso la drastica decisione di aumentare la memoria fast.

Ho quindi aperto il computer (tanto ormai la garanzia è scaduta), per leggere la sigla degli integrati che furono a suo tempo installati dal venditore per portare la memoria fast a 4 Mb.

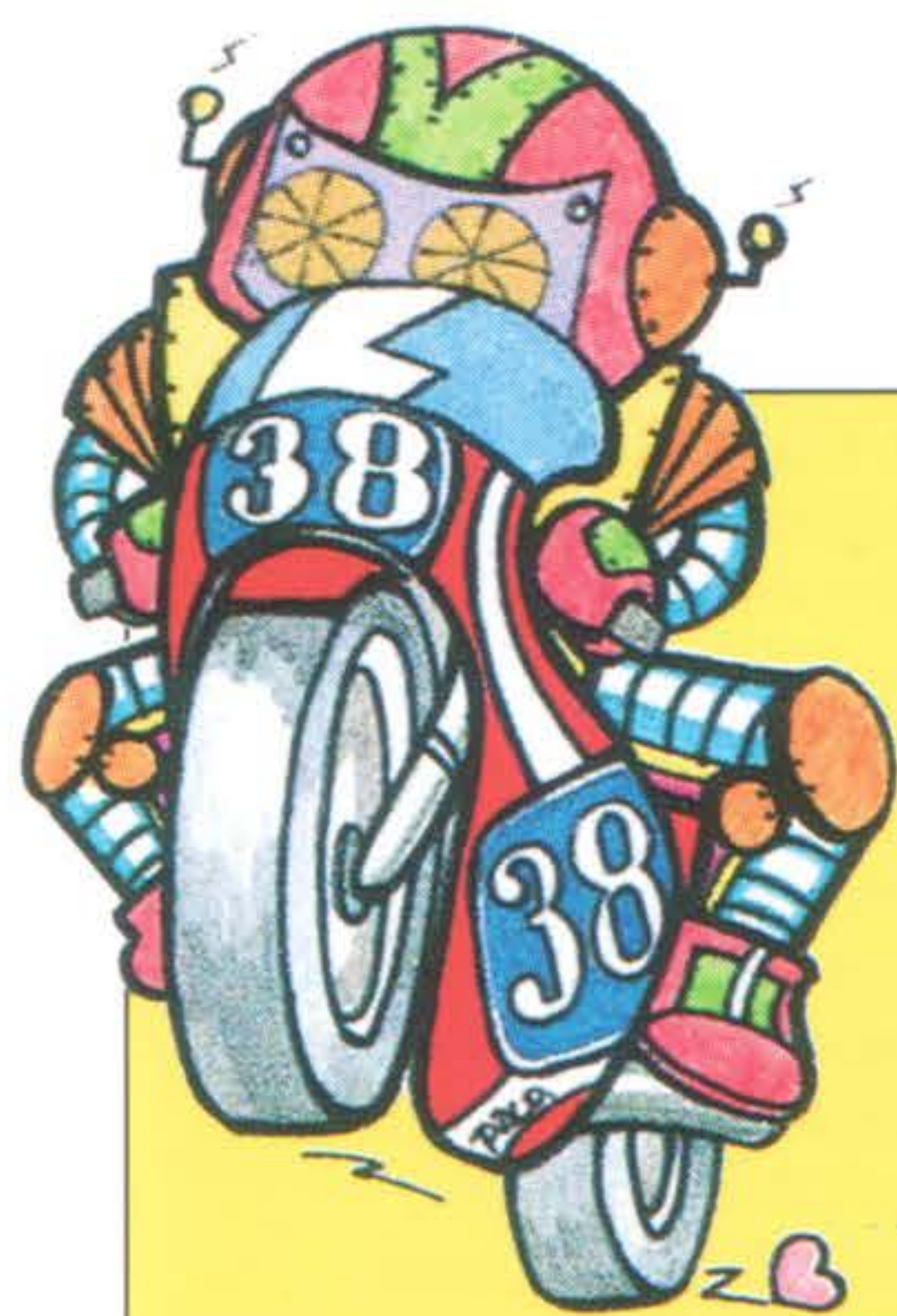
La sigla di tali integrati è UPD424400 della NEC; sul manuale della Commodore 'Introducing the Commodore Amiga 3000' alla pag. 4-17 sono elencati i seguenti accettabili tipi di chip di memoria:

1M X 4 Page Mode
TOSHIBA TC514400
HITACHI HM514400
NEC UPD424400
OKI MSM514400

Ora le domande che vi pongo sono queste: possono tali ram essere mischiate fra di loro? Cioè, se non trovassi sul mercato di Roma (città dove abito) le ram della Nec, posso installare insieme a quelle già esistenti le altre prodotte da altre case?

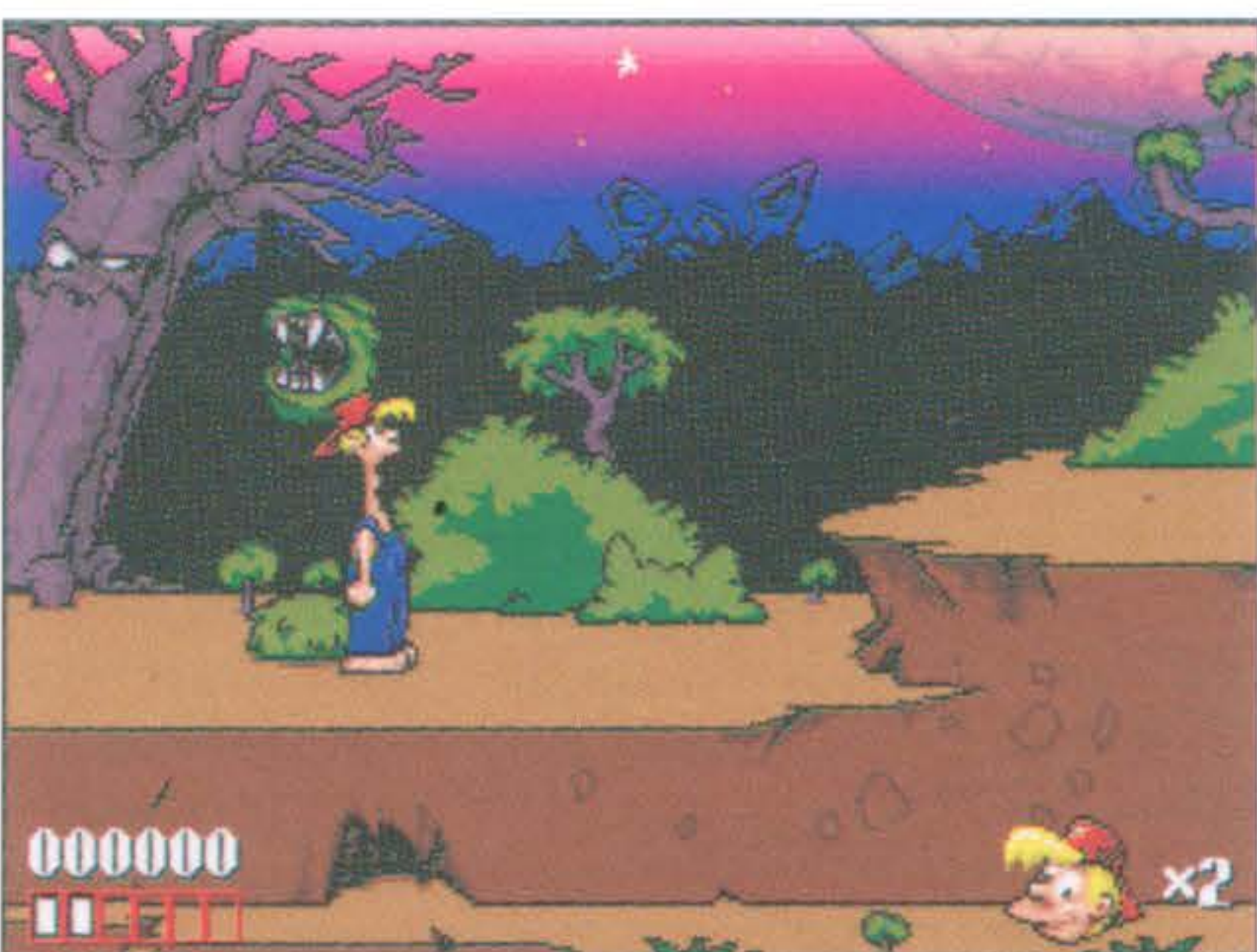
Ovvero le memorie ram che certe ditte reclamizzano su alcune riviste senza specificare la marca e tantomeno la sigla, possono essere installate ? Oppure sono limitato nella scelta ai quattro modelli che ho citato prima ?

Giuseppe Beltrame - Roma

Non ci sono controindicazioni a "mischiare" ram di marche diverse, a patto che siano dello stesso tipo (DIP o ZIP) e velocità. Per maggiore sicurezza ti consigliamo di evitare di mescolare i chip Page Mode, che già possiedi, con chip Static Column (la cui sigla finisce per "02" anzichè per "00"), che costano leggermente di più e non darebbero, nel tuo caso, alcun vantaggio in termini di velocità. Ricorda che la velocita' di accesso di tutti i chip deve essere di 80 nanosecondi (suffisso "-8") o inferiore.

Software Express

di Marco Brovelli

BUBBA 'N' STIX

Questo gioco, prodotto dalla Core Design, è essenzialmente un coloratissimo e simpaticissimo platform game in cui l'eroe, un allampanato personaggio chiamato Bubba, viene rapito assieme ad altri compagni di sventura, e si ritrova prigioniero su un disco volante. Sfortuna vuole che il disco volante, di passaggio sopra un pianeta, perda il controllo catapultando Bubba ed altri prigionieri intergalattici sul suolo di landa sconosciuta ed inospitale. Al nostro eroe non rimane che incamminarsi alla ricerca di un mezzo con il quale tornare a casa, senonchè egli fa amicizia con Stix, una bizzarra, piccola creatura a forma di bastoncino di legno. Stix è un essere molto versatile e maneggevole: può essere usato da Bubba come una clava o a mo' di giavellotto o boomerang contro i (molti) nemici, funzionare da leva per spostare massi, trasformarsi in uncino per aggrapparvisi e salire nelle situazioni più accidentate. Gli ostacoli da superare sono una miriade, molto diversi tra loro. Sebbene l'idea non sia originalissima (in fondo si tratta di un platform/puzzle game) il gioco è davvero ben fatto: la maneggevolezza del personaggio è ottima, tutto il background e gli alieni sono disegnati benissimo, il tutto condito con una grossa dose di humor. Nella prima parte (la foresta) gli alberi-cattivi vi guardano con aria maligna quando siete di spalle, per girare velocemente gli occhi nel caso torniate indietro. Oppure, provatevi a disturbare gli alieni (somigliano a piccoli Blob) impegnati in una profonda e vivace discussione: vi guarderanno con aria scontrosa ed accigliata, e riusciranno ad evitare anche gli eventuali colpi di Stix. "Bubba 'n' Stix" è, tirate le somme, un gioco che vale davvero la pena di avere nella propria collezione.

SECOND SAMURAI

Il suo predecessore "First Samurai" è considerato una pietra miliare nel campo dei giochi stile "beat'em'up", riuscendo a coinvolgere moltissimo i suoi estimatori grazie anche ad una grafica e ad un sonoro stupendi. La Vivid Image ne ha ora realizzato il seguito con questo gioco che eguaglia, non solo in bellezza, il suo predecessore.
"Second Samurai" è infatti un intrigante mix di platform game, adventure, puzzle e, ovviamente, combattimento in cui l'eroe, un altro samurai, deve superare, grazie alla forza ed all'intelligenza, il passaggio attraverso orde di scheletri, teste di pietra, armadilli, dragoni (o sanguisughe giganti?), serpenti, ed altri pericolosissimi mostri. Due giocatori possono simultaneamente impegnarsi in tre tipi diversi di combattimento: uno in cui non ci si arreca danno alcuno (friendly); uno in cui è possibile stordire il proprio compagno (stun); uno in cui si può arrivare ad ucciderlo (kill). Gli sprite sono eccellenti ed i fondali squisitamente disegnati. Ci si trova in caverne orride, oppure in deliziosi giardini, o sull'orlo di baratri che si spalancano improvvisi. In lontananza, i pianeti continuano la loro rotazione mentre la giornata si avvia al crepuscolo, con un effetto complessivo molto suggestivo. Vi sono, ogni tanto, dei bonus, per esempio specie di contenitori ingemmati che permettono di aumentare i propri punti- esperienza, una guida spirituale indice del nostro comportamento durante il gioco. Bisogna armarsi di coraggio ed uccidere tutti gli avversari, siano essi palle di pelo saltanti (!), o armadilli, o serpenti. Le prime sono particolarmente insidiose poichè saltano tirando calci a destra e a manca, mentre serpenti ed armadilli possono essere facilmente messi fuori combattimento con un paio di pedate basse ben assestate. Collezionare tutti gli oggetti che si incontrano sul proprio cammino è di basilare importanza perchè, oltre che aumentare i punti-esperienza, aumentano le vostre capacità e vi permettono, in momenti ben precisi del gioco, di superare situazioni particolarmente accidentate. "Second Samurai", ben concepito ed ottimamente disegnato, è decisamente impegnativo, quindi preparatevi a far pratica di arti marziali.

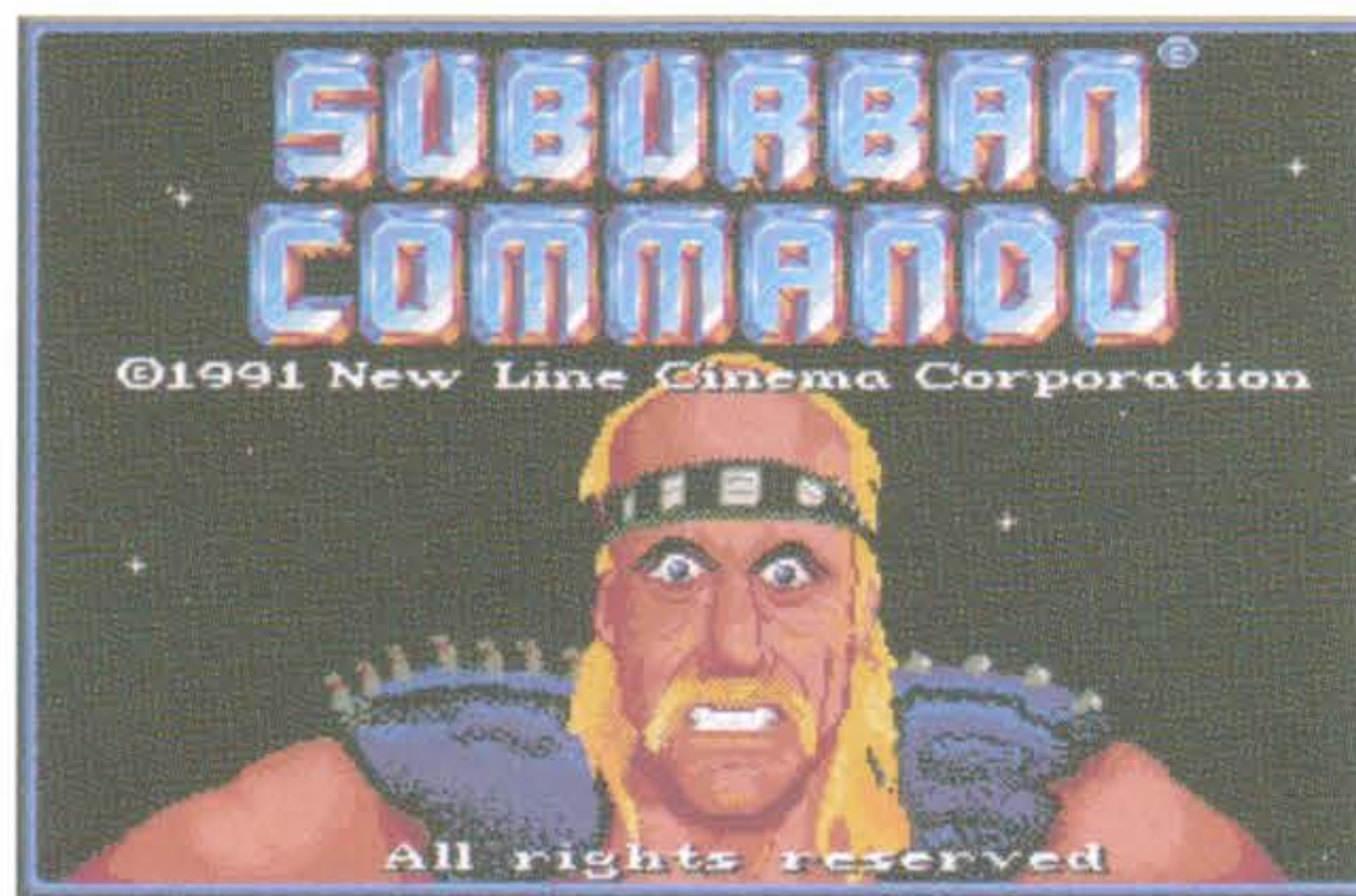
OVERDRIVE

"Overdrive" è il fantastico nuovo prodotto del Team 17, un gruppo di programmatori il cui nome è legato indissolubilmente a giochi epici: questa volta si sono cimentati in una simpatica gara automobilistica. La visuale è dall'alto e lo scopo è di controllare una maneggevolissima macchina lungo il tortuoso percorso di gara. Al contrario di molte altre sfide automobilistiche, qui si può scegliere un'auto fra quattro disponibili (Gp, Buggy, 4x4, Sports) ciascuna delle quali ha le sue caratteristiche anche di adattabilità ai vari tipi di percorso sui quali il giocatore verrà impegnato. Per raggiungere lo scopo finale (che è ovviamente quello di vincere le gare) occorre soprattutto tenere a bada gli

Software Express

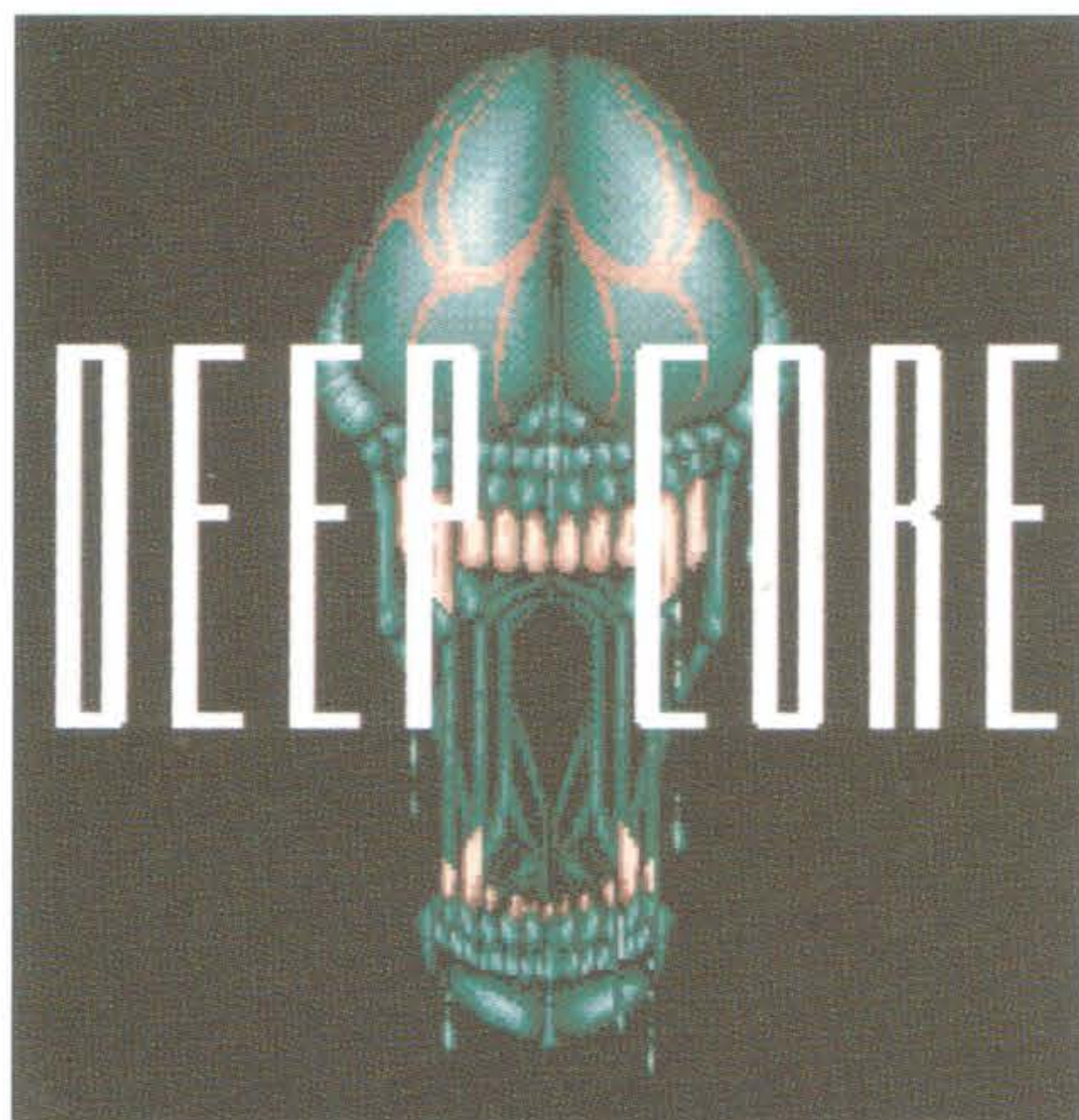
altri otto concorrenti, cercando di aggiudicarsi quanti più "bonus" di quelli disseminati sul percorso: i soldi, per esempio, oppure le icone che recano la scritta "turbo" (non è difficile immaginare a cosa servano...).
Il controllo della macchina è semplicissimo, ma occorrono nervi saldi poichè si raggiungono facilmente velocità da brivido con una fluidità dei fondali (ed una risposta del mezzo) davvero sorprendenti. Il terreno gioca un ruolo fondamentale: si passa infatti come se niente fosse da un circuito cittadino ad uno ghiacciato ad uno sabbioso... e via complicandovi la vita! Una vera chicca per gli appassionati del genere è la possibilità (udite, udite!) di collegare serialmente due Amiga per eccezionali duelli. Insomma, quelli del Team 17 sembra abbiano pensato proprio a tutto: per fornire un tocco di realismo in piu', vi sono ben otto diversi personaggi gestiti dalla cpu (ciascuno ovviamente con le sue particolarità) e la possibilità di quattro diversi modi di gioco (pratica, prove in velocità, arcade, collegamento seriale). Infine, la fantastica velocità raggiungibile non intacca minimamente la fluidità dei movimenti e dei fondali.

F-117A STEALTH FIGHTER

Il nuovissimo simulatore di volo della MicroProse vi farà assaporare sensazioni da brivido! Questo simulatore ha tutte le sbalorditive proprietà di un prodotto MicroProse... e molto altro di piu'! Le visuali possibili sono: missile, tattica, tattica inversa, tattica multipla, tattica laterale e tattica normale. Vi sono viste esterne che spuntano da posti inimmaginabili ad una velocità davvero stupefacente (specialmente in rapporto alle prestazioni di un normale Amiga 500!), ad esempio la visuale dal missile, o quella tattica inversa, o la multipla. Le videocamere vi inseguono implacabilmente in ogni movimento, anche il più proibitivo, e senza apparente ritardo sui comandi che vengono impartiti al velivolo. I movimenti fondamentali dell'aereo sono gestiti principalmente tramite il joystick, ma sono necessarie anche ben 34 tasti per il controllo di tutte le apparecchiature, che vanno dal radar all'altimetro ai missili (e ad una quantità di altre ancora). L'handicap maggiore è costituito, appunto, dal dover ricordare esattamente a cosa serve ogni tasto e, soprattutto, dalla necessità di ritrovarlo in fretta al momento opportuno. Il radar dà una visuale completa e dettagliata di tutta la zona mentre si volteggia allegramente per i cieli aperti. Insomma, l'impressione è proprio quella di essere sul posto! Naturalmente, come nel caso di tutti i precedenti simulatori di volo, è necessaria una certa dose di pazienza (e soprattutto di pratica) per riuscire a completare le missioni. Con questo gioco, comunque, i programmatori della MicroProse hanno fatto davvero un buon lavoro: anche su di un semplice Amiga 500 si riesce a raggiungere un'ottima efficienza nei movimenti, fatto che può essere provato con l' opzione multivisuale in cui gli oggetti da visualizzare sullo schermo sono decisamente molti. Per gli amanti del genere, un prodotto da non perdere assolutamente.

SUBURBAN COMMANDO

Se siete amanti del wrestling e dei suoi eroi, date un'occhiata a questo platform game nel quale interpretate Hulk Hogan alle prese con loschi figuri. Hulky, beniamino del pubblico in America, è solito apparire sui ring con un paio di biondi baffoni ed un ghigno smagliante: queste sue caratteristiche "evidenti" sono riprese in questo platform tratto dall' omonimo film. Se l'aveste perso, vi basti sapere che la trama tratta di un alieno, Shep Ramsey, precipitato (eroicamente) sulla Terra dopo aver distrutto la nave spaziale di un tale malvagio Generalissimo galattico. Nel gioco, e nel film, Shep si trova in una zona di Los Angeles (ovviamente la più violenta e malfamata) in cerca di pezzi buoni per riparare il proprio disco volante. Tutto andrebbe bene se non ci fossero di mezzo i soliti rompiscatole rappresentati da cacciatori di taglie, assassini, killer prezzolati, bombaroli generici e, soprattutto, gli infidi emissari del Generale che non si è rassegnato alla sconfitta. Come se ciò non bastasse, il tempo è limitato ma, una volta imparata la dislocazione dei pezzi (che rimane fissa) si riesce ad avere il tempo -quasi- sufficiente per recuperare il tutto. Non mancano poi passaggi segreti, il carburante per i propulsori a jet, le trappole e le chiavi per poter uscire dalle stanze. Il gioco non è nulla di eccezionale, soprattutto sotto il profilo della grafica, e ripopone il meccanismo, ormai trito e ritrito, dell' "uccidi tutto quello che si muove e scappa".

DEEP CORE

"Deep Core" è fondamentalmente un platform game nel quale vestirete i panni di un comandante dell'esercito mandato in missione esplorativa in una base sottomarina che non invia più segnali da quando i satelliti hanno tracciato nell'atmosfera una nave spaziale in collisione con la Terra.
Tirate un respiro profondo, immergetevi nella base, e scoprirete che essa non è più di proprietà dell'esercito... ma degli alieni! Si esordisce armati con il minimo numero possibile di armi (inizialmente un misero fucile) ma dopo aver abbattuto un paio di alieni ci si impossessa di qualche "giocattolino" rimasto a terra.
Piccoli contenitori si riveleranno pieni di energia o di ossigeno (la base giace nelle profondità dell'oceano, e non è sempre aria quella che si trova!), mentre le icone indicano cosa potrete aggiungere al vostro armamento, consentendovi di ottenere doppi

e tripli spari, laser, missili, etc. Porte e pannelli vi sbarreranno la strada, quindi per proseguire occorrerà collezionare le chiavi corrispondenti ad ogni serratura. Fortunatamente buona parte degli ostacoli (e delle porte) ha un' insegna, per cui non resta che cercare e trovare chiavi e porte di nome corrispondente, aprire queste ultime, e via verso un nuovo brivido!
Gli alieni non sono l'unico problema da risolvere: le difese della base sono ancora almeno in parte funzionanti, il che significa che avrete un insieme di sistemi di sicurezza (torrette laser, campi di forza, e chi più ne ha più ne metta) con i quali dovrete fare i conti. Se questo non basta per saziare la vostra sete di distruzione, sappiate che dovrete darvi da fare anche contro degli enormi oggetti penzolanti. Arrivati a questo punto, preparatevi ad iniziare una lunga discesa, tenendo sempre d' occhio il livello dell'ossigeno!

CHUCK ROCK 2: SON OF CHUCK

Quasi due anni dopo l'uscita del super-hit "Chuck Rock", la Core Design ritorna con il secondo episodio delle avventure del nostro preistorico eroe, affiancato questa volta, oltre che dalla amata Ophelia, anche dal piccolo Chuck Junior. Nella nuova avventura non è la bella Ophelia che deve essere salvata dai rapitori ma lo stesso cavernicolo, e nell'eroica impresa si cimenta l'infante Chuck Junior, armato di clava e di spropositata forza. Nonostante le fattezze tradiscano l'eredità genetica, il piccolo presistorico risulta veramente adorabile e l'animazione dello sprite, un buffissimo insieme di smorfie e linguaccie, ne aumenta la carica di simpatia.

Il gioco è un tipico platform-game con grafica a parallasse, molto curato nella realizzazione dei fondali e nelle ricchezza dei particolari. L'azione si svolge in sei livelli, più quattro 'sub-game' intermedi, e richiede, come sempre, notevole impegno e prontezza di riflessi. Dopo la stupenda intro animata, si accede al menu principale, dal quale si possono selezionare il livello di difficoltà per i combattimenti con i nemici e la complessità dei puzzle proposti. Già al primo livello ci si trova di fronte ad una serie di schermate grafiche superlative, per il numero di colori impiegati e per la velocità delle varie animazioni. La maggior parte degli animali preistorici e dei personaggi che infestano il gioco , come i pericolosi cavernicoli cappelloni del primo livello, possono metterci presto K.O., ma in alcuni casi potremo cavalcare dei piccoli dinosauri per portarci velocemente nelle schermate successive. A differenza del padre, Chuck Rock Junior non può permettersi dei salti in lungo troppo impegnativi, dovendo perciò aiutarsi con alcuni oggetti, quali pietre spostabili a colpi di clava o lunghe liane, più una serie di piattaforme da salto disseminate un po' ovunque.
Per alzarsi da terra il piccolo cavernicolo può mettersi in equilibrio sulla clava, evitando così qualche scontro diretto con i dinosauri di passaggio. "Chuck Rock 2" presenta forse gli sprite più grossi mai visti finora, come quello del brontosauro alla fine del secondo livello, una 'mostruosità' nel vero senso della parola!
Il gioco funziona su tutti i computer della serie Amiga, compresi i nuovi 1200 e 4000, richiede 1 Mbyte di memoria ed è fornito su due dischetti. Uscirà inoltre al più presto la versione specifica per i nuovi chip AGA, per la felicità degli utenti del 1200, che godranno di una grafica ancora più colorata e di tutto quello che permette un altro Mbyte di memoria a diposizione.
Per concludere possiamo dire di essere rimasti positivamente impressionati da questo nuovo Chuck Rock, un gioco caratterizzato da una forte vena umoristica.